알기쉬운 사용지도서

Microsoft

Windows 2000

교육성 프로그람교육쎈터

알기 쉬운 사용지도서

Microsoft

Windows 2000

교육성 프로그람교육쎈터

주체91

차　　례

교육성 프로그람교육쎈터

부 록

그 림

Windows 2000
전문판

머리말

Windows 2000 전문판의 환경

Windows 2000 전문판 체계는 직관적인 도형대면부를 통하여 개인용콤퓨터를 사용할수 있게 한다.

요 점

콤퓨터에 대한 지식은 오늘의 정보산업시대에서 필수적인것이다. 개인용콤퓨터(PC)와 그우에서 동작할수 있도록 설계한 응용프로그람들은 쓸모 있고 재미 있는 여러가지 일감들을 수행할수 있다. 개인용콤퓨터를 가지고 무엇까지밖에는 수행할수 없다는 그 어떤 제한은 없다.

콤퓨터에 있어서 조작체계는 콤퓨터가 정확하게 동작하도록 해주는 가장 기본적인 요소이다. 반면에 표처리프로그람, 문서편집프로그람, 자료기지관리프로그람, 탁상출판프로그람, 통신프로그람 및 유희프로그람 등은 다 쓸모 있는 프로그람들이지만 이것들로서는 콤퓨터를 오직 그 프로그람이 수행할수 있는 기능을 실현하기 위한 전문적인 목적에만 리용할수 있다. 실례로 어떤 파일을 기억시킨다고 할 때 그 처리는 해당 응용프로그람이 수행하는것이 아니라 조작체계가 맡아 진행하게 된다.

만일 필요한 파일과 그 파일이 들어 있는 폴더를 관리하는 기능을 수행하는 조작체계가 없다면 우선 응용프로그람을 설치할수조차 없다.

콤퓨터도 어떤 하나의 기계에 불과하다는것을 념두에 두고 콤퓨터분야의 전문용어에 대하여 두려워하지 말아야 한다. 콤퓨터가 대단히 복잡한것처럼 생각되지만 사실 그것은 사람이 시키는 일을 충실히 수행하는 노복에 불과하다. 아주 간단하게 콤퓨터를 리용하는 경우에도 콤퓨터는 정해진 규칙으로 지령들을 받아들여 그 명령들을 그대로 수행할뿐이다. Windows 2000 전문판조작체계도 이와 같은 방식으로 콤퓨터를 동작시키게 된다. 바로 여기에 대하여 이 책에서는 전문가가 아닌 사람들도 명백히 리해할수 있도록 알기 쉽게 해설하려고 한다.

그림 1. Windows 2000 전문판체계의 탁상면

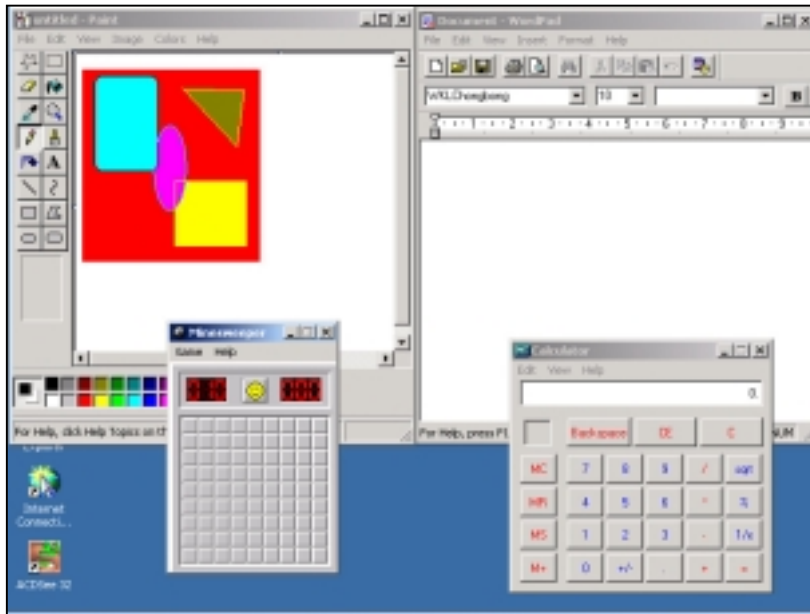



그림 2. Windows 2000 전문판체계의 편의프로그람들

총괄: Windows 2000 전문판에 대하여

Windows 2000 전문판과 같은 조작체계(체계쏘프트웨어)는 PC의 언어이며 사람 즉 사용자와 콤퓨터사이의 대면을 보장해 준다. 조작체계는 단순히 디스크에 보관되여 있는 명령들의 묶음에 불과할뿐이다. 이 명령들은 사용자의 지령들을 콤퓨터가 리해할수 있게끔 통역해 주며 그것들을 수행하도록 콤퓨터를 지휘한다. 조작체계는 PC 의 관리자이며 그의 모든 활동을 조직해 준다. 콤퓨터의 모든 움직임은 그것들을 조화롭게 조절하고 지휘할수 있는 체계쏘프트웨어를 요구한다.

PC 의 모든 동작은 언제나 입력, 처리, 출력과 같은 세 단계로 진행된다.

- 입력은 건반, 마우스, 디스크와 같은 외부매체로부터 PC 에로 정보를 넣는 과정이다.
- 처리는 출력자료를 만들어 내기 위하여 PC 가 진행하는 실제적인 작업이다.
- 출력은 어떤 프로그람의 실행결과이다. 출력은 현시장치와 인쇄기를 통하여 진행된다.

조작체계의 기본과제는 디스크와 파일을 관리하는데 있다. PC 는 자료보관과 론리적인 연산을 진행하며 또한 플로피구동기, 하드구동기, 기억기를 관리한다. Windows 2000 전문판에서는 이러한 여러가지 기능들을 수행하는데 필요한 여러가지 편의프로그람들을 지원해 주고 있다. 또한 이 조작체계는 각종 언어들, 응용프로그람들 그리고 PC 체계의 다른 부분들을 통제관리하고 있다.

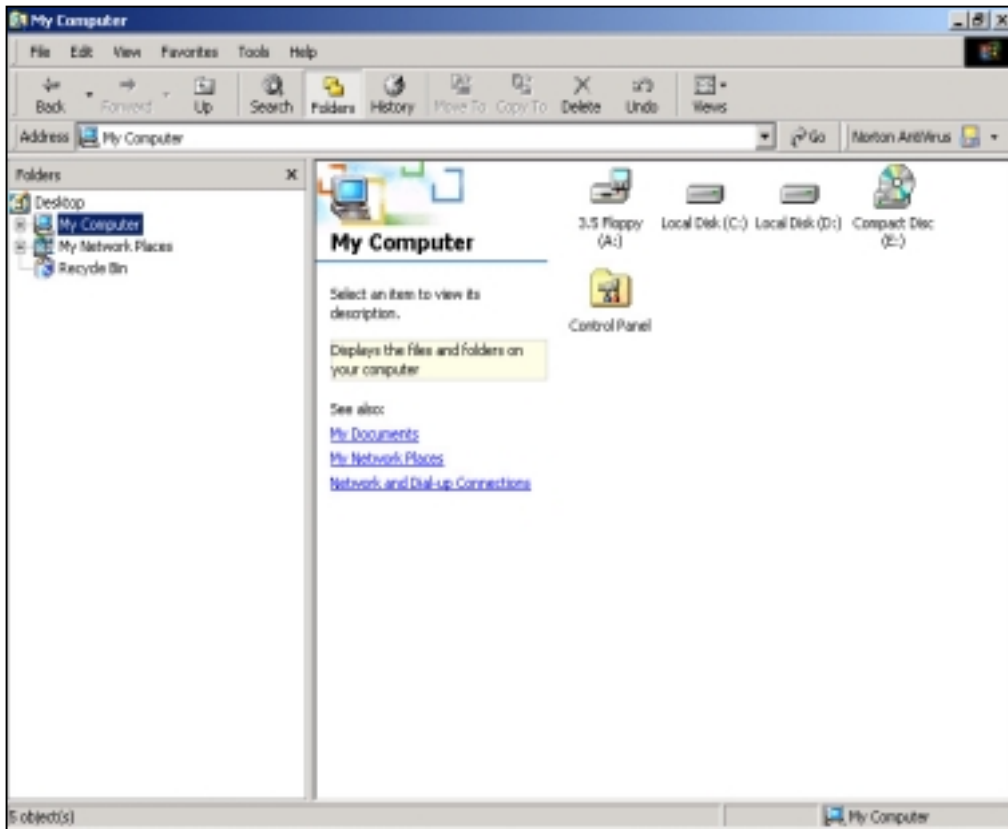



그림 3. Windows 탐색기

콤퓨터의 동작과 기능을 표시하는 아이콘을 리용하는 조작체계와 프로그람들은 도형사용자대면부(GUI [“gooey”로 발음한다.] :Graphical User Interface)를 리용한다.

Windows 2000 전문판이 GUI를 리용하기때문에 프로그람들과 폴더들은 작은 아이콘으로서 표시되며 문서들은 화면에 나타나는 그대로 정확히 인쇄된다.

Windows 2000 전문판은 다중과제처리환경이다. 즉 콤퓨터에 내장된 기억기의 용량이 크면 여러개의 프로그람들을 동시에 실행시킬수 있다.

Windows 2000 전문판환경에 맞게 설계된 응용프로그람들도 역시 도형대면부를 가지고 있으며 따라서 그것들은 상당히 직관적이다. PC에서 다종다양한 응용프로그람들을 동작시킬수 있도록 하기 위하여 체계쏘프트웨어를 리용한다. 이러한 응용프로그람들의 실례로서는 문서편집프로그람, 자료기지관리프로그람, 표처리프로그람, 도형처리프로그람, 각종 봉사프로그람들 및 탁상출판프로그람 등과 같은것들을 들수 있다.

이전 판본의 조작체계들에 비해 Windows 2000 전문판에서는 인터네트 및 망자원들과 유연하게 대면할수 있도록 설계되여 있다.

이 지도서를 리용하는 방법

제목페지

이 지도서는 련관된 개념들과 련습들을 사용자들에게 소개하는 부별학습블로크로 이루어 져 있다. 매개 부는 부의 시작을 표시하면서 그 부에서 취급하는 기본개념들을 요약하여 보여 주는 제목페지로 시작한다.

련습의 시작에 앞서

매 련습의 앞에는 해설할 개념들에 대한 설명이 배치되여 있다. 쓸모 있게 리용할수 있는 적절한 묘리와 기교, 지름길들이 표형식으로 제시되여 있어 신속히 읽고 참고할수 있다.

개 괄

매 부는 련습을 마치기 위하여 사용자가 반드시 리해하고 넘어 가야 할 직관물로부터 시작한다. 개괄을 읽은 다음에는 개별적인 련습들에로 넘어 갈수 있는 준비를 갖추게 된다.

걸음별 련습

부의 련습은 모든 부류의 사용자들이 리용할수 있게 설계된 양식으로 제시된다. 왼쪽 단락은 련습을 마치기 위해 거쳐야 할 수행걸음별로정이다. 오른쪽 단락은 추가적인 설명을 제공하여 련습의 걸음을 보충해 준다.

도달목표

부의 도달목표는 독립적인 페지에 서술된다. 매 도달목표는 참조글자들로 식별되는 부의 련습들에 대응한다.

복습문제

매 부는 배운 내용을 익히기 위한 간단한 복습과 실습을 포함한다.

※ 매 지도서는 사용자들이 응용지식준위를 평가할수 있게 한다.
학습전시험은 머리말의 끝에 놓이며 학습후시험은 마지막부의 뒤에 놓인다.

부별 학습블로크

이 지도서는 부라고 하는 련관된 정보들의 구획으로 구성되여 있다. 한개 부는 강사가 지도하는 두시간분의 교육내용으로 설계되였다. 부들은 또한 실습용 혹은 자습용으로도 리용될수 있다.

매 지도서에는 사용자가 마쳐야 할 실레련습들을 포함하는 일반강습내용들이 들어 있다. 련습은 사용자가 프로그람의 조작에 숙련되도록 하기 위한 건입력순서를 포함한다.

설계상 부들은 독립적으로 또는 순서에 관계없이 리용될수 있다. 하나이상의 부들에서 리용되는 련습파일은 새로운 부마다 고유한 이름을 가진다.

서식화규정

련습에 대한 소개와 련습은 청봉체로 제출된다. 사용자에 대한 보조를 더욱 강화하기 위하여 걸음별 련습에서 리용되는 두개의 서식화규범이 필요하다.

콤퓨터와 사용자간의 대화(지령, 재촉문, 차림표제목, 화면상의 본문에 대한 참조, 대화칸이름 및 추가선택항목과 같은것)들은 그것들을 지도서본문과 구별할 수 있게 4 각형틀안에 넣어서 표시한다. 실레로 Enter 건을 누른다.
Introduction에서 I 를 선택한다.

건반지령들은 같은 방식으로 표시한다. 몇개의 지령들을 동시에 줄 때에는 더하기기호(+)로 건입력을 구분해 준다. 지령들을 순차적으로 발행할 때에는 반점(,)으로 구분한다.

사용자가 련습의 일환으로 입력하는 본문은 고직체로 표시한다.

일반적으로 련습에 속한 걸음들의 첫 페지의 웃부분에 있는 그림(화면을 잡아넣기한것)은 걸음들을 마쳤을 때의 결과 또는 적어도 대부분의 걸음들의 결과를 반영한다.

파일확장자

암시적으로 Windows 95 는 파일확장자를 표시하지 않는다. 정확성을 부여하기 위해 이 지도서는 파일확장자를 표시한다.

MS-DOS 파일확장자를 표시하게 하려면 Windows 95 참고서를 보면 된다..

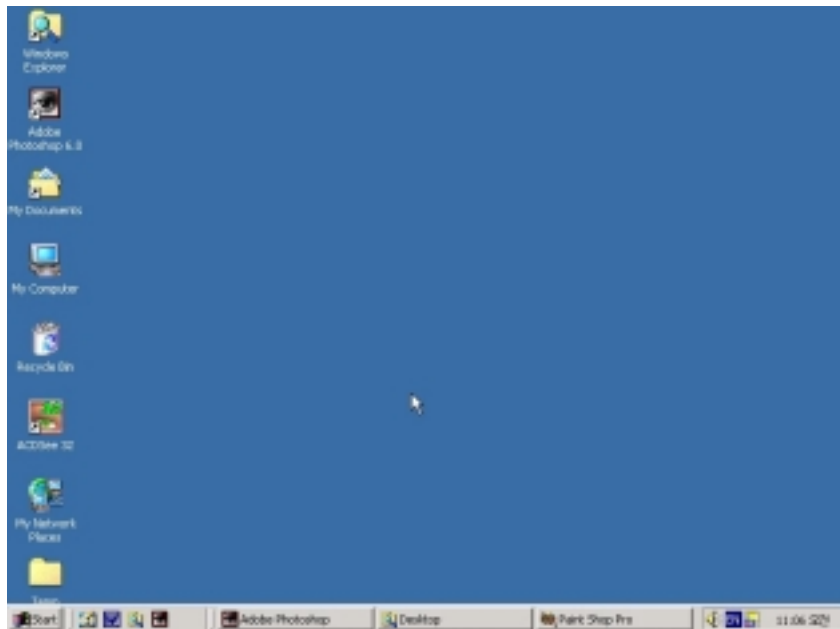
련습파일의 복사

프로그람을 시작하기에 앞서 탁상면에 폴더를 작성해야 할 필요가 나선다. 과정안과 이 련습들을 완성하는 동안에 파일들을 이 폴더에 보관하며 그의 이름은 TEMP 로 한다.

이 련습파일들은 Windows 2000 전문판, Microsoft Office 2000, 조선글입력프로그람 《내나라》 6.2 를 설치한 환경에서 쓸수 있도록 작성되여 있다.

그림 4. 탁상면의 TEMP 폴더

련습: 시작

어려움정도: 5 4 3 2 1

수 행 걸 음	설 명
1. 콤퓨터의 전원을 넣는다.	
2. 열려 진 모든 창문들을 닫는다.	이때 콤퓨터의 탁상면이 나타난다.
3. 탁상면을 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
4. 지시자를 New에 가져 간다.	새로운 보조차림표가 열린다.
5. Folder를 찰칵한다.	이것은 탁상면에 이름을 달지 않는 새로운 폴더를 만들어 진다. 이 폴더는 이름을 입력할수 있도록 선택되여 있다.
6. **Temp** 를 입력하고 Enter건을 누른다.	모든 파일들은 이 폴더에 보관된다.
7. 련습디스크를 플로피구동기(A:)에 넣는다.	
8. My Computer아이콘을 두번 찰칵한다.	My Computer(나의 콤퓨터)창문이 열린다.

수 행 걸 음	설 명
9. 3 ½ Floppy (A:)아이콘을 두번 찰칵한다.	3 ½ Floppy (A:)창문이 열린다.
10. Control + A를 누른다.	모든 파일들이 선택된다.
11. 선택된 파일을 Temp폴더에 끌어다 놓는다.	파일들이 Temp폴더에 복사된다.
12. Start ⇒ Run 을 선택한다.	
13. **C:\ Windows \ Desktop \ Temp \ PKUNZIP** Space **BWIN2K.ZIP** Space **C:\ Windows \ Desktop \ Temp** 를 입력하고 Enter를 누른다.	
14. 열려 진 모든 창문들을 닫는다.	

설치와 관련한 주해

여기서는 Windows 2000전문판출하품의 가장 표준적인 설치법에 대하여 설명한다.

Windows 2000전문판설치

설명: 이 Windows 2000전문판의 설치는 설치CD로 기동하여 진행한다. 대부분의 CD-ROM 구동기들은 CD-ROM으로부터 기동하여 자동적으로 설치프로그람을 실행할수 있다. 만일 CD-ROM이 기동하지 않으면 콤퓨터의 CMOS설정항목의 기동순서에서 CD-ROM구동기가 첫번째 기동구동기로 되도록 설정값을 변화시켜야 한다.

다음의 Windows 2000 전문판설치과정에서는 기정관리자를 사용자회계자리로 설정하게 해준다. 이것은 모든 조작자들이 사용자이름관리자로서 등록가입하도록 해주며 통과암호를 입력할것을 요구한다. 그러나 사용자들이 통과암호가 없이 사용자이름관리자의 자격으로 체계에 가입할수 있도록 하기 위해서는 체계를 설치할 때 통과암호입력칸에 통과암호를 입력하지 않고 비여놓은 상태에서 다음 단계로 넘어 가면 된다.

1. 설치환영(Welcome to Setup) : 설치프로그람의 이 부분에서는 콤퓨터에 Microsoft® Windows 2000™을 설치하기 위한 준비를 한다.
   - Windows 2000 을 이제부터 설치하기 위하여 Enter 건을 누른다.
   - Windows 2000 설치를 수정하기 위하여 R 건을 누른다.
   - Windows 2000 을 설치하지 않고 설치과정을 끝내기 위하여 F3 건을 끌낸다.

2. Windows 2000 의 저작권인정:
   - F8=동의한다.
   - Esc=동의하지 않는다.
   - Page Down=다음페지

3. 이때 나타나는 표는 콤퓨터에 존재하는 구획들과 비구획구역을 표시해 준다.
   - 선택된 구획에 Windows 2000 을 설치하기 위하여 Enter 건을 누른다.
   - 비구획구역에 구획을 지어 주기 위하여서는 C 건을 누른다.
   - 선택구획을 없애기 위하여서는 D 건을 누른다.

4. 설치프로그람은 C:FAT32 8056MB(자유기억공간은 7110MB 이다.)구획에 Windows 2000 을 설치한다.
   - NTFS 파일체계를 리용하여 이 구획을 양식화한다.
   - FAT 파일체계로 이 구획을 양식화한다.
   - NTFS 로 이 구획을 변환한다.
   - 현재의 파일체계를 변경시키지 않고 그대로 둔다.

5. 주의: 그 구동기를 양식화하면 그 구동기안에 들어 있는 모든 파일들이 지워 진다. 양식화하려고 할 때는 다시한번 확인하여야 한다.
   - 구동기를 양식화하기 위하여 F 건을 누른다.
   - Windows 2000 을 다른 구획에 설치하기 위하여서는 Esc 건을 누른다.

   ★★★ 이 구동기가 양식화되고 있다.

   ★★★ 파일들이 복사되였다.

6. 지역설정
   - 체계설정이나 사용자의 지역설정을 변화시키기 위하여 Customize 를 찰칵한다.
   - 건반배치를 바꾸기 위하여 Customize 를 찰칵한다.
   - 다음에로
7. 체계에 사용자를 등록한다.
   - 이름:사용자의 이름
   - 기관:사용자의 기관이름
   - 다음에로
8. 제품번호를 입력한다.
   - 제품번호
   - 다음에로
9. 콤퓨터의 이름과 관리자의 통과암호
   - 콤퓨터의 이름: 콤퓨터에 달려고 하는 이름을 준다.
   - 관리자통과암호: 콤퓨터관리자의 통과암호를 설정한다.
   - 통과암호확인: 설정한 통과암호를 다시 확인한다.
   - 다음에로
10. 날자와 시간설정
    - 날자 및 시간
    - 시간대
    - 다음에로
11. 망설정
    - 표준설정
    - 전용설정
12. 작업그룹이나 콤퓨터령역
    - 아니다. 이 콤퓨터는 망상에 있지 않거나 령역밖의 콤퓨터이다. 나타난 본문칸에 작업그룹의 이름을 입력한다.
    - 그렇다. 입력한것을 다음령역의 성원으로 등록한다.
    - 다음에로

      ★★★필요한 파일들을 설치하고 있다.

      ★★★마지막처리를 진행하고 있다.
13. CD 를 뽑는다.
    - 끝낸다.
14. 망식별조수를 환영
    - 다음에로
    - 취소

파일관리에 대하여 3 부의 련습 3 에서 취급한다. 이 련습과정을 익히기 위해서는 양식화된 3.5inch 플로피디스크가 있어야 한다.

Windows 2000 전문판에 대한 학습전시험

(방법: 정확한 대답에 동그라미를 표시한다.)

1부

1. 창문이 최대로 되였을 때 복귀단추가 제목띠에 나타난다.(그렇다. -아니다.)
2. 탁상면우에 있는 객체우에서 마우스의 오른쪽단추를 찰칵하면 아무런 결과도 일어 나지 않는다. (그렇다. -아니다.)
3. 창문이 복귀되였을 때 창문은 전체 화면을 채운다. (그렇다. -아니다.)
4. 탁상면객체는 그것이 동작하기전에 선택되여야 한다. (그렇다. -아니다.)
5. 속성판은 Windows 2000 전문판객체들의 동작을 조절할수 있게 한다. (그렇다. -아니다.)
6. 모든 창문에서 닫기단추는
   ㄱ) 오른쪽아래구석
   ㄴ) 왼쪽아래구석
   ㄷ) 제목띠의 오른쪽웃구석
   ㄹ) 상태띠의 오른쪽아래구석에 있다.
7. 아이콘이 선택되였을 때
   ㄱ) 깜빡거린다.
   ㄴ) 어둡게 된다.
   ㄷ) 경계선으로 둘러 싸여 진다.
   ㄹ) 우의 세가지를 모두 진행한다.

2부

1. 조종판으로부터는 객체의 속성판을 호출만 할수 있다. (그렇다. -아니다.)
2. 마우스가 움직이는 속도는 조절할수 있다. (그렇다. -아니다.)
3. 화면보호프로그람의 통과암호는 대소문자를 구별한다. (그렇다. -아니다.)
4. Windows 2000 전문판은 오직 한가지 종류의 화폐형식만을 지원한다. (그렇다. -아니다.)
5. Date/Time Proferties 속성판은 날자, 시간, 시간대를 설정할수 있게 한다. (그렇다. -아니다.)
6. 마우스의 속성설정판은
   ㄱ) 지시자의 속도
   ㄴ) 마우스단추의 배치
   ㄷ) 두번 찰칵하는 속도
   ㄹ) 우의 세가지를 모두 할수 있다.
7. 다음 선택의 어느것이 탁상면의 배경을 작은 그림들로 반복배렬하여 놓는가?
   ㄱ) 확대
   ㄴ) 중심
   ㄷ) 타일
   ㄹ) 확대 및 타일

3부

1. 폴더를 다른 폴더안에 끌기하여 넣을수 있다. (그렇다. -아니다.)
2. 탐색기안에서 폴더아이콘의 바로 앞에 있는 더하기기호는 그 폴더안에 들어 있는 보조폴더모두를 표시한다. (그렇다. -아니다.)
3. 폴더와 파일들은 그것들이 처음에 만들어 질 때의 계층구조로 남아 있어야 하며 그것은 이동할 수 없다. (그렇다. -아니다.)
4. 휴지통으로부터 파일들을 복귀할수 없다. (그렇다. -아니다.)
5. 같은 이름과 확장자를 가진 파일들은 같은 폴더에 존재할수 없다. (그렇다. -아니다.)
6. 창문안에 나타난 파일들과 폴더들에 대한 구체적인 정보를 보려면
   ㄱ) 목록보기를 선택한다.
   ㄴ) 상세보기를 선택한다.
   ㄷ) 폴더항목보기를 선택한다.
   ㄹ) 더 많은 파일보기를 선택한다.
7. 다음의 건들을 누르고 파일이나 폴더를 찰칵하면 그것들을 복사할수 있다.
   ㄱ) Shift 건
   ㄴ) Alt 건
   ㄷ) Control 건
   ㄹ) 우의 건들중 아무건도 누르지 않는다.

4부

1. 문서들은 파일로서 존재한다. (그렇다. -아니다.)
2. 지름아이콘은 그 기능에 영향을 주지 않고 이름을 다시 달수 있다. (그렇다. -아니다.)
3. 지름아이콘은 해당파일의 복사본이다. (그렇다. -아니다.)
4. 시작차림표속성판으로부터 시작차림표를 수정할 수 있다. (그렇다. -아니다.)
5. 지름아이콘으로 리용되는 기정아이콘을 변경할 수 없다. (그렇다. -아니다.)
6. 다음의 어느것이 문서로 되는가?
   ㄱ) 본문
   ㄴ) 도형
   ㄷ) 우의 두가지가 모두 된다
   ㄹ) 우의 아무것도 아니다.
7. 다음의 어느것이 Windows 2000 전문판의 기정도구띠가 아닌가?
   ㄱ) 련결
   ㄴ) 고속기동
   ㄷ) 주소
   ㄹ) 탐색기

Windows 2000 전문판

제 1 부

Windows 2000 전문판의 기초

Windows 2000 전문판 체계는 직관적인 도형대면부를 통하여 개인용콤퓨터를 사용할수 있게 한다.

개괄: 기초

PC인가 대형콤퓨터인가에 관계없이 모든 콤퓨터들은 조작체계가 있어야 동작한다. 콤퓨터를 관리하는 조작체계쏘프트웨어는 파일들과 폴더들, 기억기의 관리와 응용쏘프트웨어의 동작을 보장해 준다. 그러나 이 쏘프트웨어관리기와 대화할 때 사람과 대화하듯이 그런 방식으로 체계에 요구할수 없다. 다시말하여 《여, 체계, 내가 전번주에 편집한 파일들이 어디에 있어?》라는 식으로 물어 볼수 없다. 그대신 콤퓨터가 특정한 일을 수행하도록 지시하는 지령을 주어야 한다. 또한 콤퓨터가 리해할수 있는 문법규칙을 지켜야 한다.

모든 조작체계와 마찬가지로 Windows 2000 전문판도 지령을 정확히 줄것을 요구한다. 조작체계는 맞춤법이 틀린것, 부정확한 지름아이콘이나 또는 비론리연산 등을 처리하지 못한다. 콤퓨터의 실지 세계에서는 진실이나 거짓, 예 또는 아니, 하나 또는 령을 취급한다는것을 잊지 말아야 한다. 모호한것에 대해서는 콤퓨터가 리해하지 못한다. 부정확하거나 알지 못할 동작을 시키면 콤퓨터는 그것을 리해할수가 없으므로 오유통보를 내보낸다.

다행히도 Windows 2000 전문판은 도형사용자대면부 즉 GUI를 리용하고 있는데 지령대화방식의 조작체계보다 훨씬 더 유연하고 직관적이다. 사무용책상과 대단히 류사한 탁상면으로부터의 조작은 간단히 마우스를 찰칵하기만 하면 되며 몇가지 보조적인 동작을 위해서만 건반을 사용한다.

한 Windows 2000 전문판에서는 다중과제 즉 동시에 여러개의 프로그람들을 실행시킬수 있다. 열려 진 폴더는 과제띠우에 있는 단추로서 쉽게 최소화시킬수 있으며 찰칵하여 다시 회복할수 있다. 협조가 요구되면 Windows 2000 전문판과 그의 응용프로그람들은 편리한 직결봉사체계를 리용하여 제공받을수 있다.

Windows 2000 전문판조작체계에서 동작하도록 설계된 응용프로그람들은 차림표와 조작에 편리한 형식으로 되여 있다. 따라서 응용프로그람들은 그 형태가 거의 대부분이 같으므로 다른 Windows 프로그람들도 쉽게 습득할수 있다.

그림 1-1. Windows 2000 전문판의 탁상면

도 달 목 표

이 부의 도달목표는 다음과 같은 작업을 수행할수 있는 자질을 갖추게 하는데 있다.

1. 마우스의 리용
2. 차림표를 찾기
3. 과제띠의 리용
4. 창문다루기
5. 도움말얻기

련습 1 의 시작에 앞서

마우스의 리용

개념

마우스는 Windows 2000 전문판사용자대면부의 중요한 주변장치이다. 마우스를 리용하여 지령을 실행하고 문서에서 본문을 선택하고 탁상면에로 항행하고 창문들을 관리하는것과 같은 동작들을 실행할수 있다. 마우스의 밑면에 있는 고무공의 력학적인 운동은 전기적인 신호로 변환된다. 콤퓨터는 이 전기적인 신호를 화면우에서의 지시자의 이동으로 변환한다.

대부분의 마우스들에는 두개 혹은 세개의 단추들이 있다. 지시자를 해당 위치에로 이동시켜 놓은 다음 마우스의 왼쪽단추를 찰칵하여 그 객체를 선택하거나 실행시킨다. 마우스의 오른쪽단추를 찰칵하면 그 객체의 보충적인 설정을 할수 있게 해주는 지름차림표가 나타난다. 마우스의 왼쪽단추를 빠르게 반복하여 찰칵하면 즉 두번 찰칵하면 그 프로그람, 폴더, 파일 등과 같은것들을 여는것과 같은 동작을 진행한다. 마우스의 왼쪽단추를 눌러 객체를 선택하고 그 상태에서 마우스의 단추를 누른채로 마우스를 끌어(즉 누른 상태에서 끌기하여) 그 객체의 위치를 옮길수 있다.

Windows 2000 전문판탁상면은 사무용책상의 웃면과 류사하다. 탁상면에서 항목들은 아이콘이라고 부르는 작은 그림으로 표현된다. 폴더아이콘은 그 폴더안에 다른 폴더들과 문서들 그리고 프로그람파일들의 아이콘들이 들어 있는 파일서랍과 같이 생각할수 있다. Windows 2000 전문판이 기동한후에 탁상면의 왼쪽변두리에 나의 콤퓨터, 나의 문서, 휴지통 등과 같은 아이콘들을 볼수 있다. 탁상면의 아래에는 과제띠가 있는데 시작단추는 그 왼쪽구석에 있으며 과제띠의 오른쪽아래구석에는 시간이 표시된다.

묘리, 기교, 지름길

1. 마우스를 움직일 때 손끝이 책상우에 놓여 있어야 한다. 마우스를 보다 정확히 움직이려면 손가락을 리용하여야 한다.
2. 화면우에서 가리키려는 위치에 이르기전에 마우스받침판의 끝에 이르면 마우스를 들어서 마우스판의 적당한 위치에 옮겨 놓아야 한다. 마우스의 공이 굴러서 움직이기전에는 지시자의 위치가 변하지 않는다.
3. 항목이나 객체를 선택하기전에 마우스지시자의 끝부분은 그우에 위치하여야 한다.
4. 마우스의 이동량에 비해 지시자가 적게 움직이거나 마우스가 이동하는것과는 다른 엉뚱한 방향으로 화면우에서 지시자가 움직이면 마우스를 청소해야 한다.

Windows 2000 전문판의 표준설치를 위해서는 이 부의 련습과정을 거치는것이 필요하다.

파일이나 프로그람, 구동기를 열기 위하여서는 해당 아이콘을 반복하여 빨리 찰칵(두번 찰칵)한다.

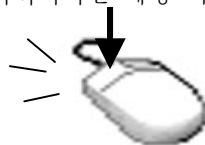



그림 1-2. 마우스 왼쪽단추의 리용

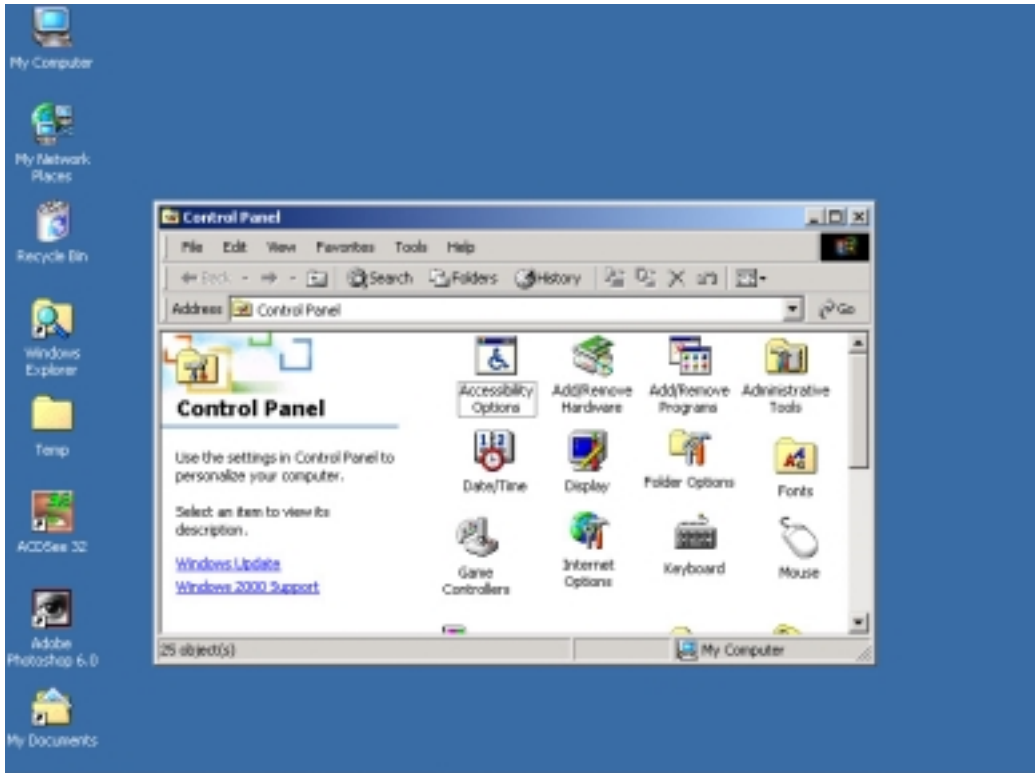



그림 1-3. 탁상면우에 있는 창문의 열기

련습 1: 마우스의 리용

5
4
3
2
1
어려움정도

수 행 걸 음	설 명
1. 콤퓨터를 켠다.	Windows 2000 전문판을 적재한다.
2. Log On to Windows라는 통보가 나타날 때까지 기다린다.	관리자로서 체계에 가입한다. 이때의 관리자는 련습진행을 위한 기정사용자이름으로 된다.
3. Password:칸에 통과암호를 입력한다.	
4. OK를 찰칵한다.	Windows 2000 전문판은 사용자의 이름과 통과암호를 인증한 다음에야 콤퓨터에로의 접근을 허락한다. 그다음 비로소 탁상면이 나타난다.

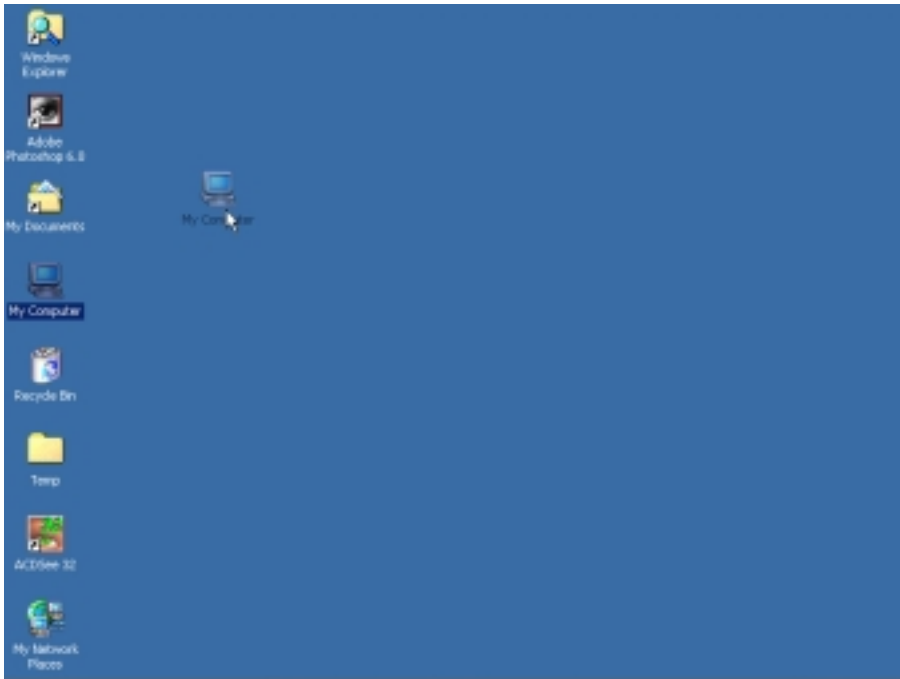



그림 1-4. 아이콘이동

수 행 걸 음	설 명
5. 마우스를 손으로 잡는다.	
6. 마우스의 왼쪽단추우에 지시손가락을 놓는다.	
7. 엄지손가락과 약손가락으로 마우스를 잡는다.	
8. 마우스를 움직인다.	마우스가 움직이는데 따라 탁상면우에서 지시자가 움직인다.
9. 마우스를 들어 올린다.	이때 지시자는 멎게 되며 부동상태로 된다.
10. 마우스받침판우에 마우스를 놓고 Getting Started with Windows 2000 대화칸의 왼쪽아래구석에 있는 검사표식우에 지시자를 옮긴다.	

수 행 결 음	설 명
11. 마우스의 왼쪽단추를 찰칵한다.	선택칸으로부터 선택표식을 없애기 위해서이다. 련습과정에서 말하는 찰칵은 마우스의 왼쪽단추를 찰칵한다는것을 의미한다. 그림 1-2 를 볼것.
12. Getting Started with Windows 2000 대화칸안의 Close 단추를 찰칵한다.	Getting Started with Windows 2000 의 대화칸을 닫는다.
13. My Computer 아이콘우에 지시자를 옮긴다.	마우스가 받침판의 끝부분에 있으므로 마우스를 들어 옮겨야만 지시자를 옮길수 있다면 그때에 그렇게 한다.
14. My Computer 아이콘을 찰칵한다.	아이콘이 선택되면 어두워 진다.
15. 마우스단추를 다시 누른 상태에서 계속 유지한다.	

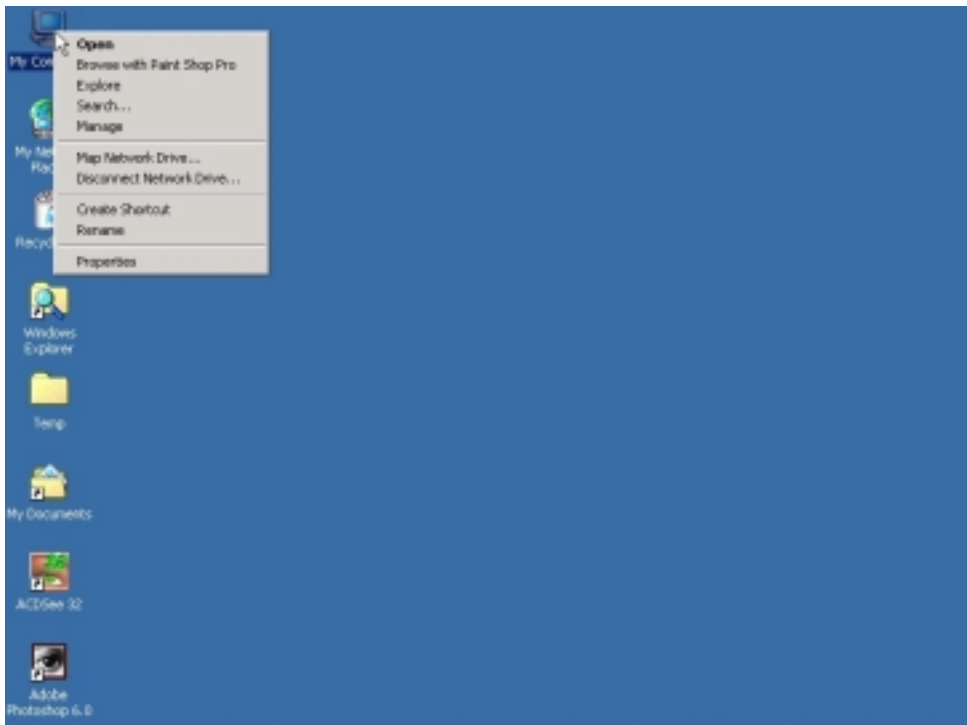



그림 1-5. 객체우에서 오른쪽단추를 찰칵하면 지름차림표가 튀여 나온다.

수 행 걸 음	설 명
16. 마우스의 단추를 누른 상태에서 지시자를 오른쪽으로 옮긴다.	그림 1-4 를 볼것. 그 아이콘의 륜곽선이 지시자와 함께 움직인다. 이때 그 아이콘자체는 움직이지 않는다.
17. 마우스단추를 놓는다.	륜곽선이 이동하는 위치로 아이콘이 이동한다. 이것을 누른채로 끌기한다. 또는 간단히 끌어다놓기라고 한다.
18. My Computer 아이콘을 누르고 끌기하여 원래의 위치뒤로 가져 간다.	
19. 탁상면을 찰칵한다.	My Computer 아이콘은 강조되지 않는다. 탁상면의 빈 곳을 찰칵하면 그 아이콘의 선택이 해제된다.
20. My Computer 아이콘우에서 마우스의 오른쪽단추를 찰칵한다.	이것을 오른쪽찰칵이라고 한다. 이때 지름차림표가 튀여 나온다. 그림 1-5 를 볼것.
21. 지름차림표의 Open 항목을 선택한다.	My computer 창문이 열린다.
22. Control Panel 폴더를 두번 찰칵한다.	지시자를 움직이지 않고 마우스의 왼쪽단추를 빨리 두번 찰칵한다. 이것을 두번찰칵이라고 한다. My Computer 창문을 닫고 Control Panel 창문을 연다.
23. 열려 진 Control panel 창문을 남겨 둔다.	그림 1-3 을 볼것. 다음 련습에서 Control Panel 을 리용하게 된다.

련습 2의 시작에 앞서

차림표를 찾기

개념

Windows 2000 전문판에서는 시작차림표로부터 자주 사용하는 응용프로그람들을 실행시킬수 있다. 시작차림표를 리용하면 아주 간단하다. 즉 실행하려고 하는 프로그람에로 곧바로 찾아갈수 있다. 이때 나타나는 오른쪽으로 향한 화살표를 가리키면 더 구체적인 보조차림표가 열린다. 오른쪽으로 향한 화살표가 없는 항목들은 그 자체가 그것을 찰칵하면 실행되는 실제 응용프로그람들이다.

차림표띠는 모든 열려 진 창문의 중요한 요소인데 이것은 행으로 배치된 단어들이 있는 제목띠의 바로 아래에 따로 나타난다. 차림표띠는 지령들의 종류를 표시하는 몇개의 단어들로 구분되여 있다.

Windows 2000 전문판은 마우스나 건반입력에 의하여 지령선택을 할수 있게 되여 있다. 마우스로 차림표의 이름을 찰칵하거나 Alt 건을 누른 상태에서 차림표의 이름에서 밑선을 가진 문자에 해당한 건반을 누르면 그 차림표항목이 실행된다.

묘리, 기교, 지름길

1. 리용할수 없는 상태의 차림표의 지령들은 퇴색된 형태로 표시된다. 객체는 그것을 취급하거나 그것에 어떤 작용을 가하기전에 선택되여야 한다. 실례로 복사지령은 객체가 선택되기전까지는 리용할수 없는 상태로 표시되여 있다.

2. 창문은 그 창문의 차림표를 선택할수 있게 되기 전에 능동으로 되여야 한다.

3. 일부 선택항목들에는 그것들을 실행하기 위하여 할당된 지름건이 있다. 지름건결합기능은 차림표를 열지 않고 빨리 지령을 실행할수 있게 만든다.

4. 지령을 실행하지 않고 차림표를 닫기 위하여서는 Escape 건을 누르거나 빈 장소를 마우스로 찰칵하면 된다.

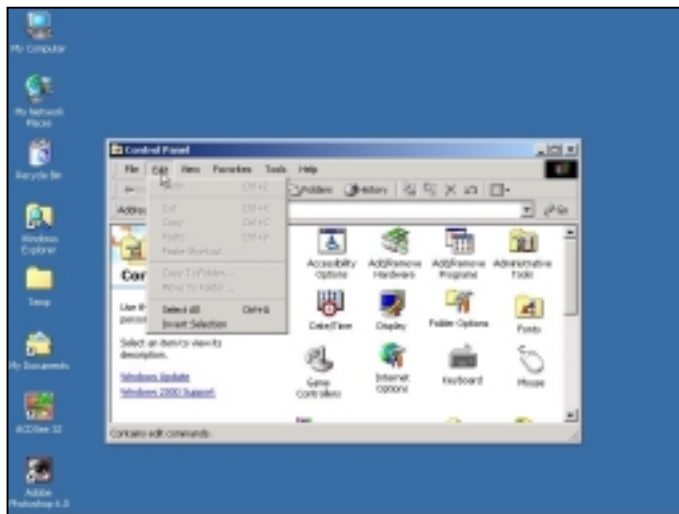



그림 1-6. 차림표띠에로 들어가기

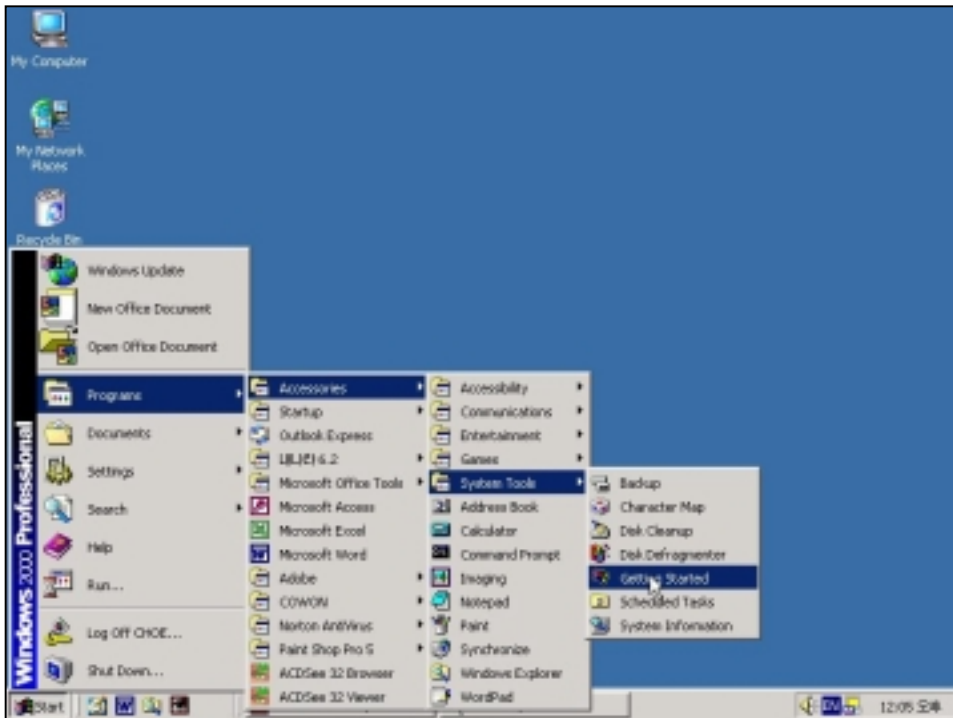
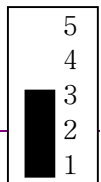



그림 1-7. 계단식차림표체계

련습 2: 차림표를 찾기

수 행 걸 음	설 명
1. Control Panel 창문이 열려 있는가를 확인한다.	
2. Control Panel 차림표띠우에 있는 File 을 찰칵한다.	파일차림표가 열린다. 퇴색된것처럼 보이는 항목들은 리용할수 없는것들이다.
3. Edit 차림표우에로 지시자를 옮긴다.	Edit 차림표를 연다. 그림 1-6 을 볼것.
4. 아무것도 선택하지 않기 위하여 탁상면의 빈 곳을 찰칵한다.	Edit 차림표를 닫는다.
5. Address 화살표를 찰칵한다.	내리펼침주소목록이 나타난다.
6. My Computer 를 선택한다.	Control Panel 창문을 닫고 My Computer 창문을 연다.

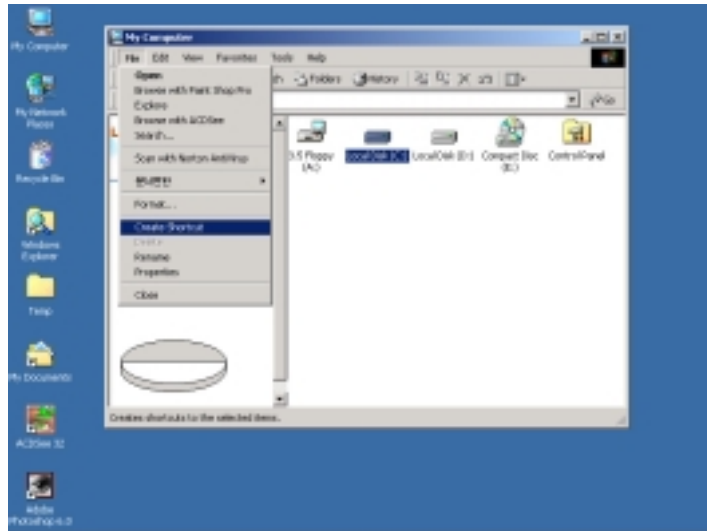



그림 1-8. 선택된 해당 지령에 대한 해설이 상태띠에 나타난다.

수 행 걸 음	설 명
7. Local Disk (c:)로 표시된 하드구동기를 찰칵한다.	Local Disk (C:)
8. Alt + F를 누른다.	파일차림표를 연다.
9. Creat Shortcut가 선택될 때까지 Down Arrow건을 누른다.	그 선택항목은 강조현시된다. 이때 그 창문의 상태띠안에 그 창문에 대한 해설이 나타난다. 그림 1-8을 볼것.
10. Escape건을 누른다.	파일차림표를 닫기 위하여 차림표띠는 여전히 능동이다.
11. E건을 누른다.	편집차림표를 연다. 그 안의 모든것을 다 선택하기 위한 지름건은 《Control + A》이라는것을 알아 두면 좋다.
12. Escape건을 두번 누른다.	차림표를 닫고 차림표띠를 선택하지 않도록 하기 위해서이다.
13. Control + A를 누른다.	My Computer 창문안의 모든 아이콘들이 선택된다.
14. 아무것도 선택하지 않기 위하여 탁상면의 빈 곳을 찰칵한다.	창문안에 있는 객체들과 창문자체들의 선택이 해제된다.

수 행 걸 음	설 명
15. Alt + F 를 누른다.	아무런 동작도 진행되지 않는다. 창문은 그 창문의 차림표에 접근하기전에 먼저 능동으로 되여야 한다.
16. My Computer 창문내부의 빈 구역을 찰칵한다.	My Computer 창문이 능동으로 된다.
17. Alt + H 를 누른다.	도움말차림표를 연다.
18. Left Arrow 건을 5번 누른다.	차림표가 하나씩 성과적으로 열리는데 파일차림표로 끝난다.
19. Close 를 선택하기 위하여 Down Arrow 를 여러번 누른다.	
20. Enter 를 누른다.	그 지령을 실행한다. My Computer 창문을 닫는다.

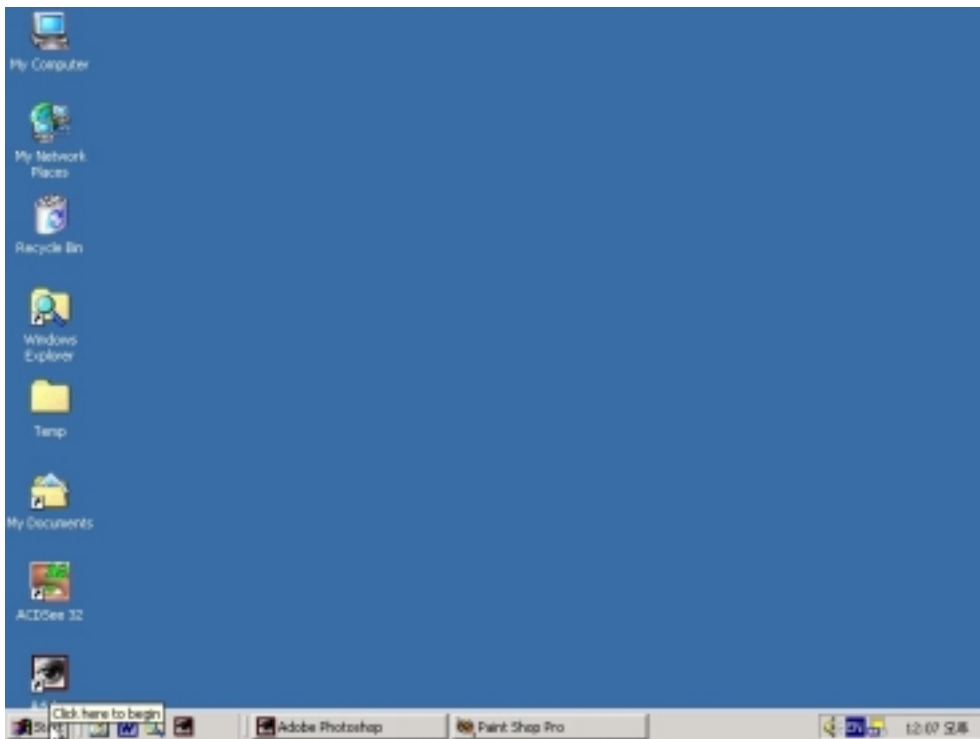



그림 1-9. 시작단추에 대한 도구조언이 나타난다.

수 행 걸 음	설 명
21. 과제띠우에 있는 Start 단추우에로 지시자를 가져 간다.	찰칵은 하지 않는다. 인차 《시작하기 위해서는 여기를 찰칵하라.》라는 도구조언통보가 나타난다. 그림 1-9를 볼것.
22. Start 단추를 찰칵한다.	시작차림표가 열린다.
23. Program 에로 지시자를 가져 간다.	찰칵은 하지 않는다. 오른쪽으로 향한 화살표는 거기에 그 항목에 대한 보조차림표가 있다는것을 나타낸다.
24. Accessories 에로 지시자를 가져 간다.	부속프로그람들에 대한 보조차림표가 열린다.
25. System Tools 에로 지시자를 가져 간다.	체계도구들에 대한 보조차림표가 열린다.
26. Getting Started 에로 지시자를 가져 간다.	아무것도 진행되지 않는다. 오른쪽으로 향한 화살표가 없는 항목들은 응용프로그람들이다. 그림 1-7 을 볼것.
27. Getting Started 를 찰칵한다.	Windows 2000 전문판이 처음에 시작하는 대화칸을 연다.
28. Getting Started with Windows 2000 대화칸의 닫기단추를 찰칵한다.	
29. 이 화면을 남겨 둔다.	여기서부터 계속한다.

련습 3 의 시작에 앞서

과제띠의 리용

개념

과제띠는 Windows 2000 전문판탁상면의 중요한 요소이다. 창문이 열리면 그 이름이 과제띠에 지령단추처럼 나타난다. 여러개의 창문 즉 응용프로그람들이 여러개 열려 있다면 일부 창문들은 화면우에서 다른 창문들의 뒤에 놓여 보이지 않게 된다. 그러나 과제띠에 있는 그 창문의 단추를 찰칵하여 그 창문을 쉽게 선택할수 있다.

콤퓨터에 설치된 기억기의 크기가 허락하는만큼의 폴더들과 응용프로그람창문들을 열수 있다. 그러나 열려 지는 창문의 개수가 늘어 날수록 과제띠에서의 매개 창문단추들의 크기는 작아 지게 된다.

열려 진 여러개의 창문들을 그대로 유지해야 하며 동시에 과제띠에서 여러개의 창문단추들을 원래의 자기 크기로 표시하기 위하여서는 과제띠의 크기를 크게 조절하면 된다. 이때 모든 아이콘들과 열려 진 창문들은 과제띠안에서 새로운 위치에로 옮겨 가게 된다.

묘리, 기교, 지름길

1. 과제띠에 있는 창문의 지령단추를 찰칵하여 그것을 능동으로 되게 한다. 선택된 창문은 열려 져 있는 다른 창문들의 맨 우에로 이동한다.
2. 과제띠안에 있는 창문에 대한 보다 많은 선택항목들을 표시하기 위해서는 그 창문단추우에서 마우스의 오른쪽단추를 찰칵한다.

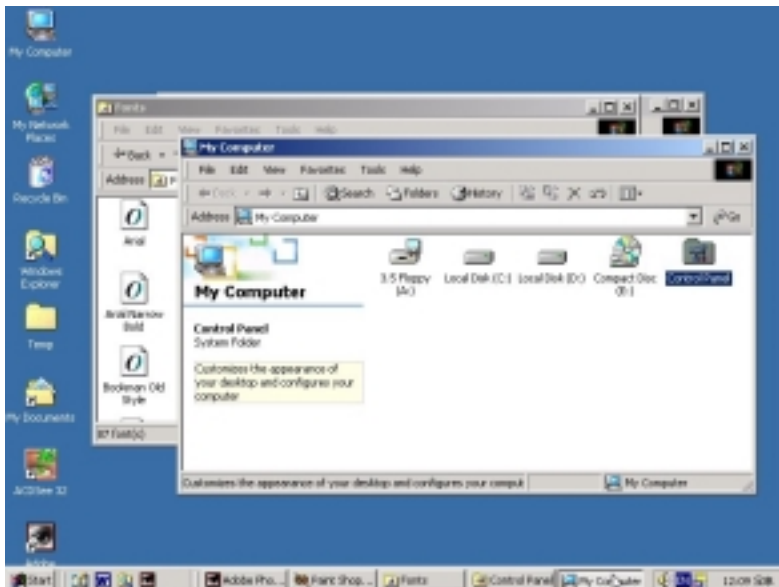



그림 1-10. 창문을 능동으로 하기 위하여 과제띠에 있는 단추를 찰칵한다.

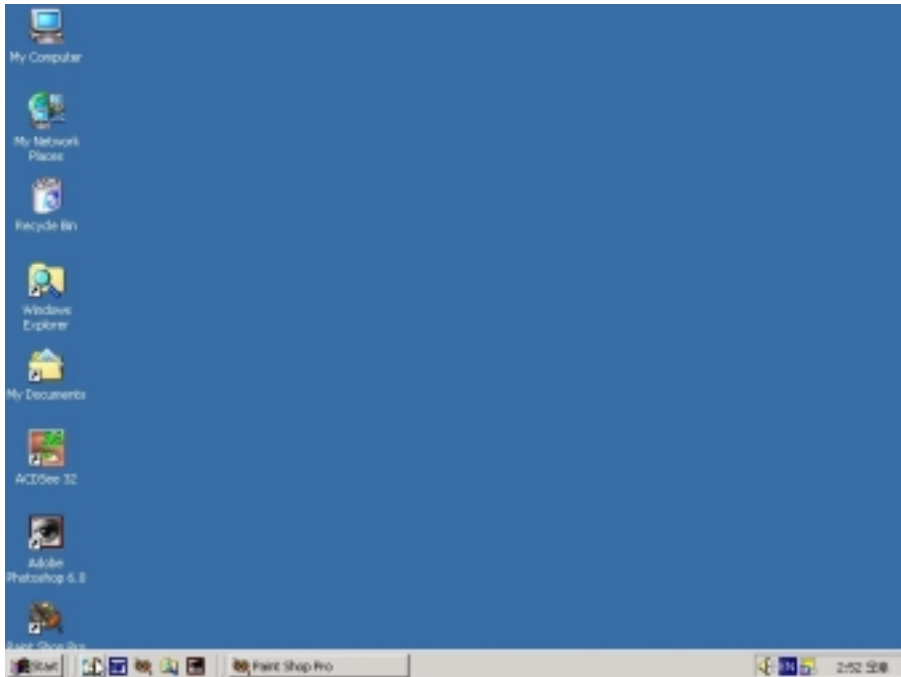
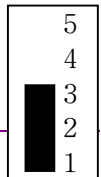



그림 1-11. 탁상면을 보기 위하여서는 열려 진 모든 창문들을 최소화한다.

련습 3: 과제띠의 리용

수 행 걸 음	설 명
1. 탁상면이 능동상태인가를 확인한다.	
2. My Computer 아이콘을 두번 찰칵한다.	My Computer 창문을 연다.
3. Control 건을 누르고 유지한다.	
4. Control Panel 폴더를 두번 찰칵한다. 조종판이 자기 고유의 창문으로 열리며 능동으로 된다. Control 건은 계속 누르고 있는다.	조종판이 자기 고유의 창문으로 열리며 능동으로 된다. Control 건은 계속 유지한다.
5. Fonts 폴더를 두번 찰칵한다.	서체폴더가 자기 고유의 창문으로 열리며 능동으로 된다.
6. Control 건을 놓는다.	

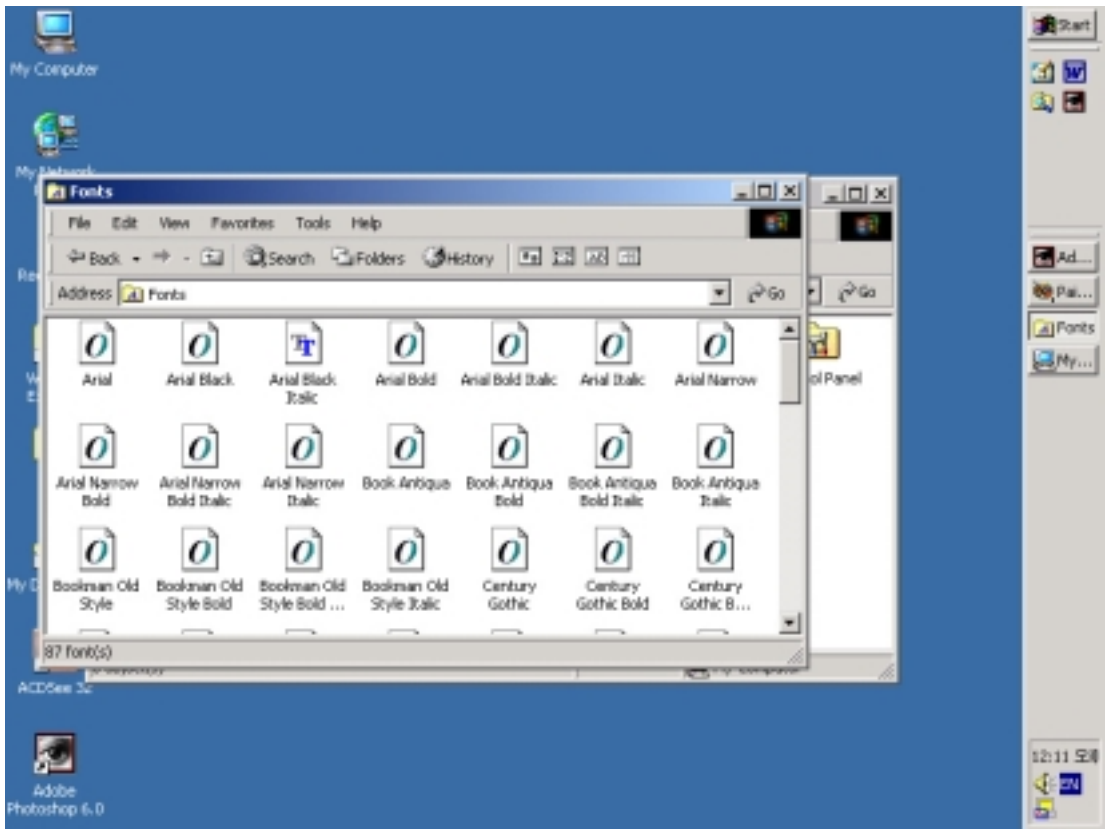



그림 1-12. 과제띠의 위치를 옮기기

수 행 결 음	설 명
7. 과제띠에 있는 My Computer 단추를 찰칵한다.	My Computer My Computer 창문이 능동으로 되며 다른 창문들의 우에 표시된다. 그림 1-10 을 볼것.
8. 과제띠에 있는 Control Panel 단추를 찰칵한다.	조종판창문이 능동으로 된다.
9. 과제띠의 Fonts 단추를 찰칵한다.	서체창문이 능동으로 된다.
10. 과제띠의 빈 구역을 찰칵한 상태에서 누른채로 있는다.	마우스의 단추를 누른채로 계속 있는다. 과제띠의 위치를 바꿀수 있다.
11. 화면의 오른쪽구석에로 과제띠를 끌기한다.	과제띠의 륜곽선이 지시자와 함께 이동한다.

수 행 걸 음	설 명
12. 마우스단추를 놓는다.	과제띠가 화면의 오른쪽구석에로 옮겨진다. 그에 따라 수직으로 서 있는 과제띠의 단추들은 끌부분이 잘리운것처럼 나타난다. 그림 1-12를 볼것.
13. 화면웃쪽으로 과제띠를 끌기한다.	
14. 화면의 아래쪽으로 과제띠를 끌기한다.	
15. 과제띠의 웃경계선으로 지시자를 옮겨간다.	지시자의 형태가 량쪽방향화살표모양으로 변한다.
16. 과제띠의 웃경계선을 찰칵한 상태에서 계속 유지한다.	
17. 과제띠의 너비를 넓힐만큼 잡아 끌어 늘쿤다.	과제띠의 크기가 변화된다. 그러면 더 많은 창문단추들을 넣을수 있게 된다.

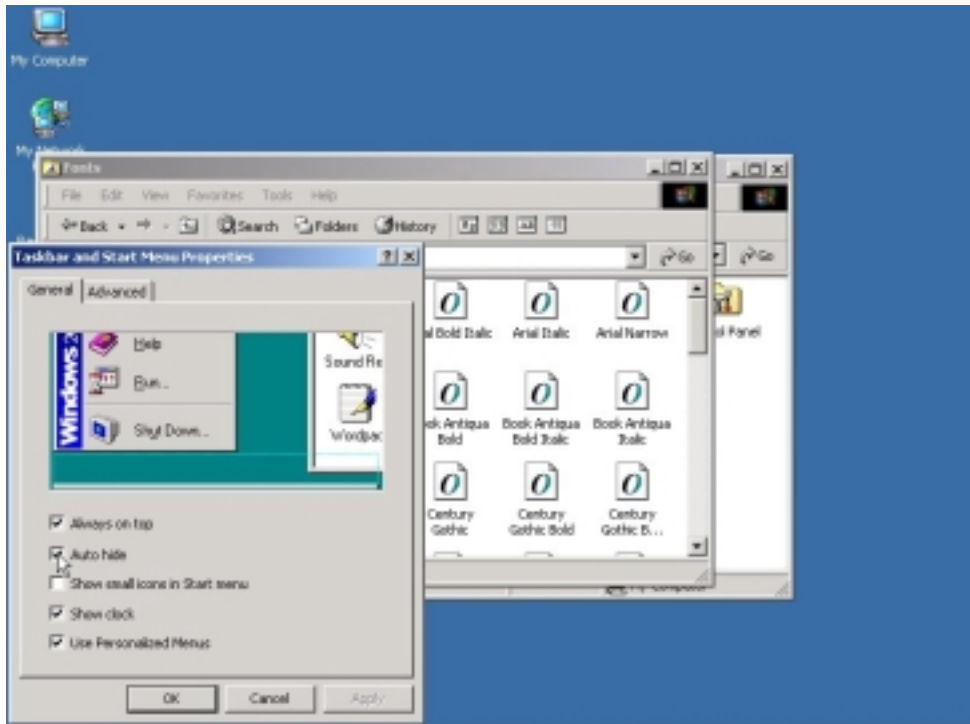



그림 1-13. 과제띠의 속성을 변화하기

수 행 걸 음	설 명
18. 과제띠의 크기를 그 원래의 크기로 끌기하여 줄인다.	
19. Start 단추를 찰칵한다.	
20. Setting ⇒ Taskbar & Start Menu...로 선택한다.	과제띠와 시작차림표속성대화칸을 표시한다.
21. Auto hide 를 찰칵한다.	검사칸에서 검사항목이 선택되였는가를 확인한다. 그림 1-13 을 볼것.
22. OK 를 찰칵한다.	
23. Fonts 차림표띠를 찰칵한다.	과제띠가 없어 진다.
24. 탁상면의 아래쪽으로 유표를 가져 간다.	과제띠가 탁상면에 다시 나타난다.
25. Show Desktop 단추를 찰칵한다.	탁상면보기단추는 열려 진 모든 창문들을 최소화하고 다만 탁상면만을 표시한다. 그림 1-11 을 볼것.
26. Start 차림표를 찰칵한다.	
27. Taskbar & Start Menu...로 Settings 를 선택한다.	과제띠와 시작차림표속성대화칸을 표시한다.
28. Auto hide 를 찰칵한다.	검사칸에서 검사표식이 제거된다.
29. OK 를 찰칵한다.	과제띠안에서 원래의 위치에로 돌아간다.
30. 이 화면을 남겨 둔다.	여기서부터 시작한다.

련습 4 의 시작에 앞서

창문다루기

개념

서류서랍을 여는것과 같이 창문안에는 프로그람들과 문서들을 포함하고 있는 폴더들이 들어 있다. 창문안에 들어 있는 매개 파일들은 자기 고유의 창문을 가지고 열려 질수도 있다.

창문들은 고정불변한것이 아니다. 창문들은 탁상면의 임의의 위치에로 이동할수 있다. 창문들의 크기는 임의로 조절할수 있다. 창문안에 포함되여 있는 항목들이 현재 크기의 창문안에 다 나타나지 않으면 화면을 흘릴수 있다. 사용자는 여러개의 창문들을 동시에 열수 있다. 또한 일부 창문들은 남겨 두고 일부 창문들만 닫을수도 있다.

탁상면이 여러개의 창문들로 꽉 채워 졌을 때 창문들을 서로 혼돈할수 있다. 이런 때에는 창문들을 자동적으로 계단식, 수평타일형식 또는 수직타일형식으로 배치할수 있다. 창문들이 타일형식으로 배치될 때 리용할수 있는 탁상면의 공간은 열려 있는 창문들의 개수에 맞게 자동적으로 분할된다. 이때 열려 진 창문들중에서 능동으로 된 창문의 제목띠는 강조현시된다.

탁상면이나 창문안에 있는 따로따로 떨어 져 있는 아이콘들을 특정한 순서로 배렬하기 위하여 그것들을 수동적으로 찰칵한 상태에서 끌어다 놓는 방법으로 할수 있다. 그러나 보다 쉬운 방법은 Windows 탐색기의 보기차림표안에서 아이콘의 배치선택항목을 규정해 주는것이다.

묘리, 기교, 지름길

1. 창문의 제목띠에 있는 최소화단추를 찰칵하면 과제띠안의 단추로 떨어 진다.
2. 창문의 제목띠에 있는 최대화단추를 찰칵하면 탁상면전체나 또는 그 창문을 둘러 싸고 있는 어미창문전체를 다 채운다.
3. 창문의 제목띠에 있는 복귀단추를 누르면 창문은 그 이전의 크기에로 돌아 간다.
4. 창문을 닫기 위해서는 창문의 제목띠에 있는 닫기단추를 찰칵한다. 이때 과제띠로부터 그 창문에 해당한 단추가 제거된다.

그림 1-14. 창문크기의 변경

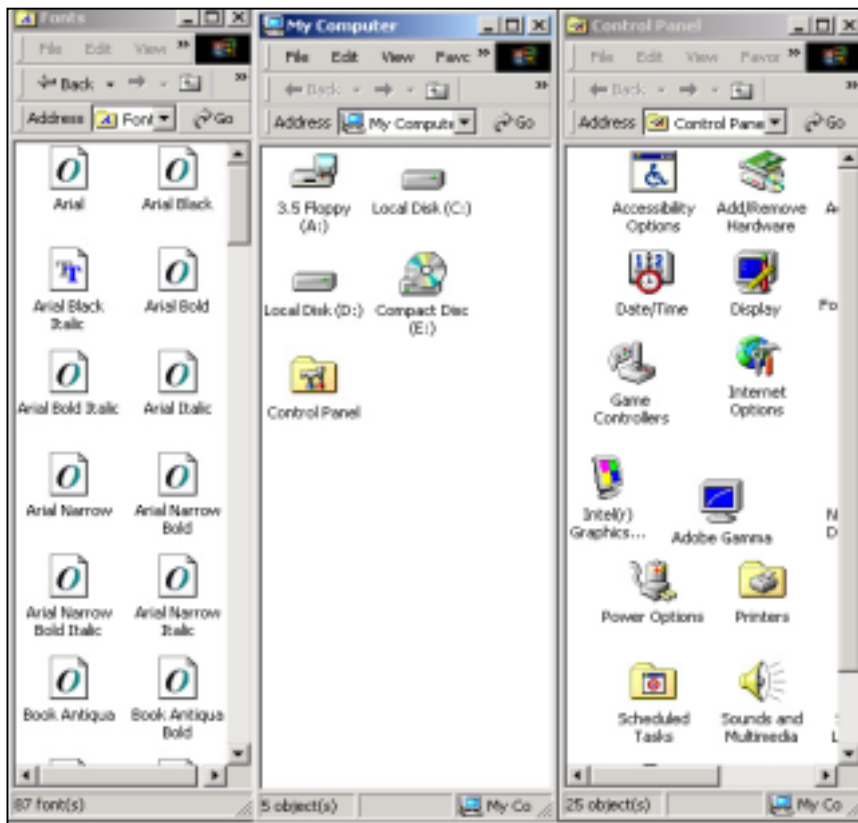
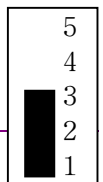



그림 1-15. 창문들을 수직으로 배치하기

수행걸음	설명
1. 과제띠에 있는 My Computer 단추를 찰칵한다.	My Computer 창문을 다시 연다.
2. Maximize 단추를 찰칵한다.	My Computer 창문이 화면에 꽉 찬다.
3. Restore Down 단추를 찰칵한다.	My Computer 창문은 이전의 크기에로 되돌아 간다.
4. Minimize 단추를 찰칵한다.	

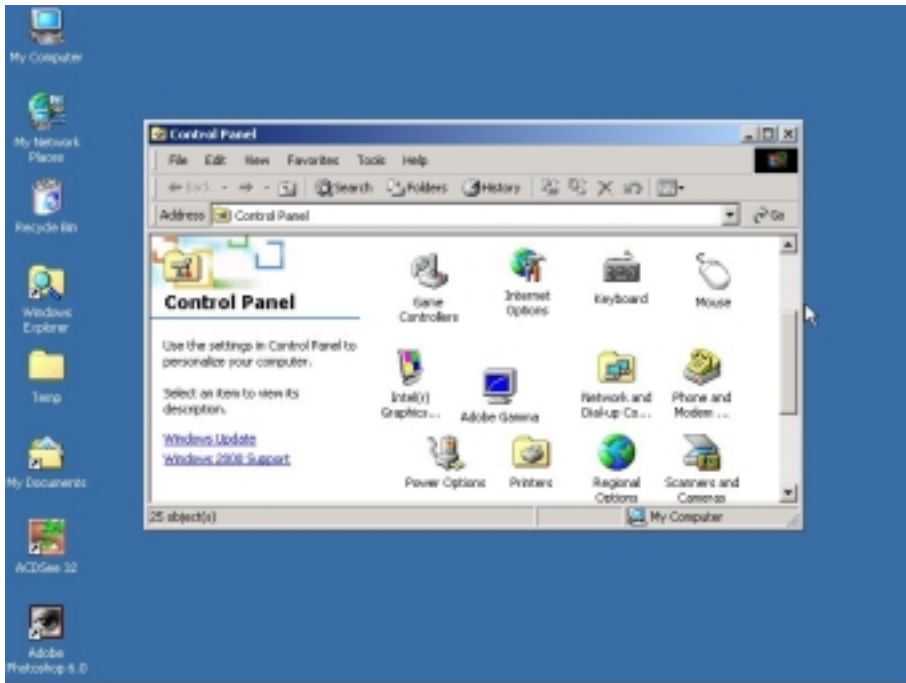



그림 1-16. 창문의 수평방향 크기조절

수 행 걸 음	설 명
5. 과제띠에 있는 Control Panel을 찰칵한다.	조종판창문을 연다.
6. Control Panel창문경계의 오른쪽아래 구석에로 지시자를 옮긴다.	지시자가 대각선방향의 량쪽화살표로 변한다.
7. 대각선화살표를 찰칵한 상태에서 왼쪽웃방향으로 끌기한다.	그 창문의 크기가 작아 진다. 그 창문안에 들어 있는 대부분의 아이콘들이 경계선에 의하여 거의 가리워 질 때까지 끌기한다. 그림 1-14 를 볼것.
8. 마우스단추를 놓는다.	수직 및 수평흘림띠가 나타난다.
9. Down 흘림화살표를 두번 찰칵한다.	수직아래방향으로 화면을 흘리는데 그러면 숨겨 져 있던 아이콘들이 나타난다.
10. Up 흘림화살표를 두번 찰칵한다.	수직웃방향으로 흘린다.

수 행 걸 음	설 명
11. Right 흘림화살표를 찰칵한다.	오른쪽 수평방향으로 흘린다.
12. Left 흘림화살표를 찰칵한다.	왼쪽 수평방향으로 흘린다.
13. 창문의 오른쪽경계선으로 지시자를 옮긴다.	이때 지시자는 수평방향의 화살표로 변한다.
14. 누른 상태에서 오른쪽방향으로 끌어간다.	그 창문의 너비가 커진다. 그림 1-16 을 볼것.
15. 수평방향의 흘림띠가 없어 질 때까지 그 창문의 너비를 더 확장시킨다.	
16. Add/Remove Programs 아이콘을 누른 상태를 유지한다.	

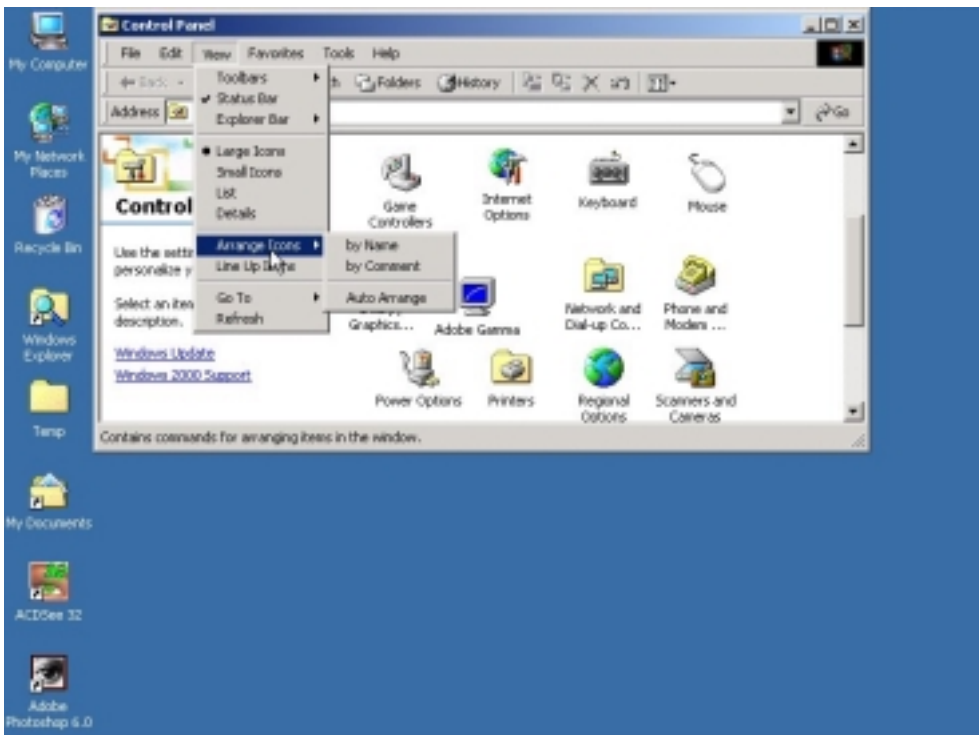



그림 1-17. 이름에 의하여 아이콘을 정렬하기

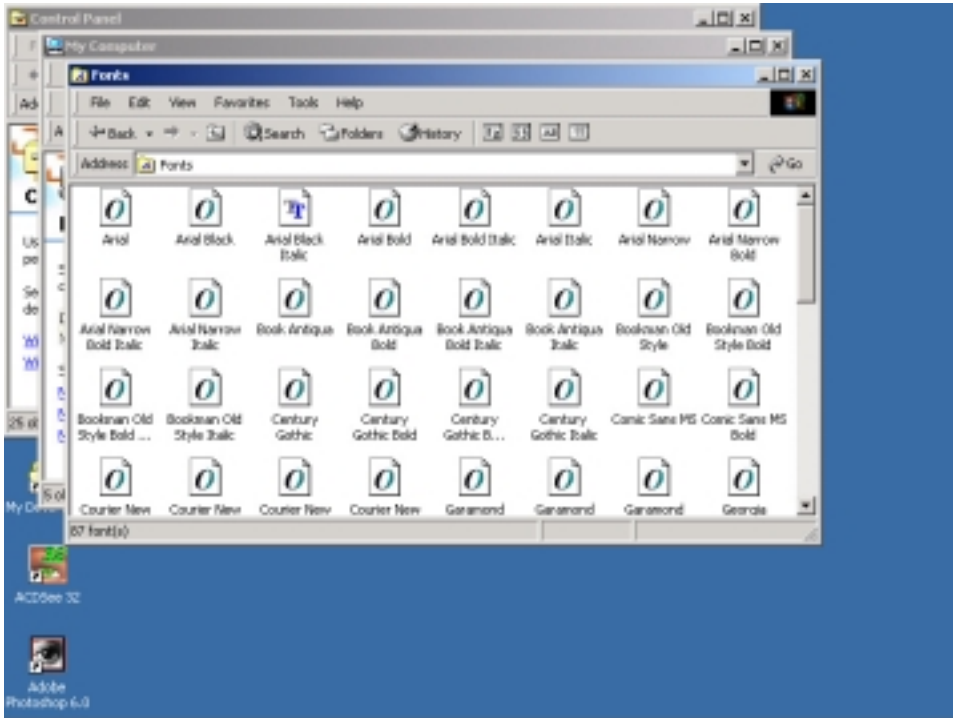



그림 1-18. 창문의 계단식정렬

수 행 걸 음	설 명
17. 아이콘을 창문의 아래경계선 바로 우에로 끌어 내린다.	창문안에 머무른다. 탁상면우에로 끌어지지 않는다.
18. 마우스단추를 놓는다.	아이콘이 이동한다.
19. View ⇒ Arrange Icon 을 선택한다.	아이콘의 정렬보조차림표가 열린다. 그림 1-17을 볼것.
20. by Name을 선택한다.	아이콘들이 이름의 자모순으로 정렬된다.
21. Control Panel창문의 제목띠를 누른 상태를 유지한다.	
22. 탁상면의 중심에로 창문을 끌기한다.	마우스단추를 놓으면 창문이 탁상면우에 재배치된다.
23. 과제띠에 있는 My Computer단추를 찰칵한다.	My Computer창문이 열린다.

수 행 걸 음	설 명
24. 과제띠에 있는 Fonts 단추를 찰칵한다.	서체창문이 열린다.
25. 과제띠의 빈 구역에 가서 마우스의 오른쪽단추를 찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
26. Cascade Windows를 선택한다.	열려 져 있는 창문들이 계단식으로 정렬된다. 그림 1-18을 볼것.
27. 과제띠의 빈 구역에 가서 마우스의 오른쪽단추를 찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
28. Tile Windows Horizontally를 찰칵한다.	이때 창문들이 탁상면우에서 수평타일형식으로 배치된다.
29. 과제띠의 빈 구역으로 가서 마우스의 오른쪽단추를 찰칵한다.	
30. Tile Windows Vertically를 선택한다.	창문들이 탁상면우에서 수직방향의 타일형태로 정렬된다. 그림 1-15를 볼것.
31. 과제띠에 있는 Fonts를 오른쪽찰칵한다.	
32. Close를 선택한다.	창문을 닫는다.
33. Alt + F4를 두번 누른다.	남아 있는 창문들모두가 닫긴다.
34. 이 화면을 남겨 둔다.	여기서부터 계속한다.

련습 5 의 시작에 앞서

도움말얻기

개념

Windows 2000 전문판은 각이한 방식으로 실행시킬수 있는 수백개의 선택항목들과 지령들을 가지고 있다. 따라서 그 모든 과제들의 수행방법에 대하여 다 기억하지 못할수도 있다. 그것들에 대하여 설명한 지도서가 준비되여 있지 않다면 어디서 필요한 방조를 얻겠는가?

이때에는 Windows 체계자체에 내장되여 있는 도움말을 리용하면 된다. 이 도움말체계를 리용하는 경우에 알려고 하는 구체적인 항목을 정확히 선택하여 그에 대한 해설내용을 찾아 볼수 있다. 또한 주제별로 탐색할수도 있고 어떤 주제의 앞뒤로 이동할수도 있다.

문맥관련도움말은 화면의 거의 모든 위치에서 리용할수 있다. 모든 창문들은 도움말차림표를 가지고 있다. F1건을 누르면 현재 능동인 객체에 대한 도움말창문이 열린다. 대화칸이나 속성판안의 어떤 부분을 오른쪽찰칵하면 그 선택된 객체의 기능에 대한 설명을 할수 있는 《What's this?(이것은 무엇인가?)》라는 재촉문이 나타난다.

묘리, 기교, 지름길

1. 차림표선택항목, 대화칸 또는 속성판에 대한 상황의존도움말을 호출하기 위해서는 F1 건을 누른다.
2. ? 대화칸이나 속성판의 특정한 항목이나 부분에 대한 도움말을 얻기 위하여서는 도움말단추를 찰칵하고 그다음 알려고 하는 객체를 찰칵한다.

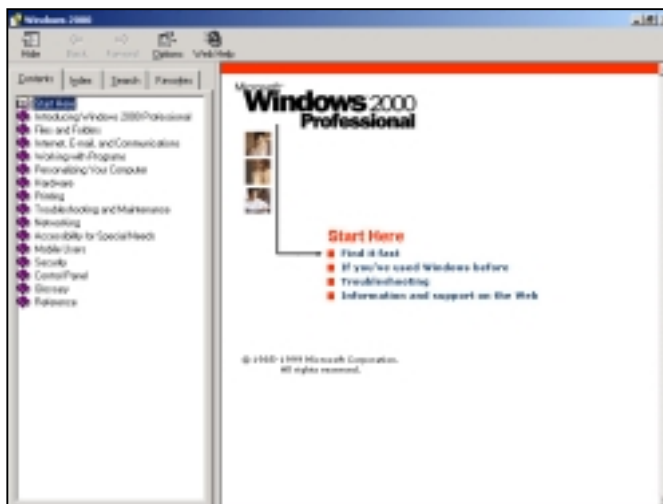



그림 1-19. Windows 2000 전문판의 대화칸

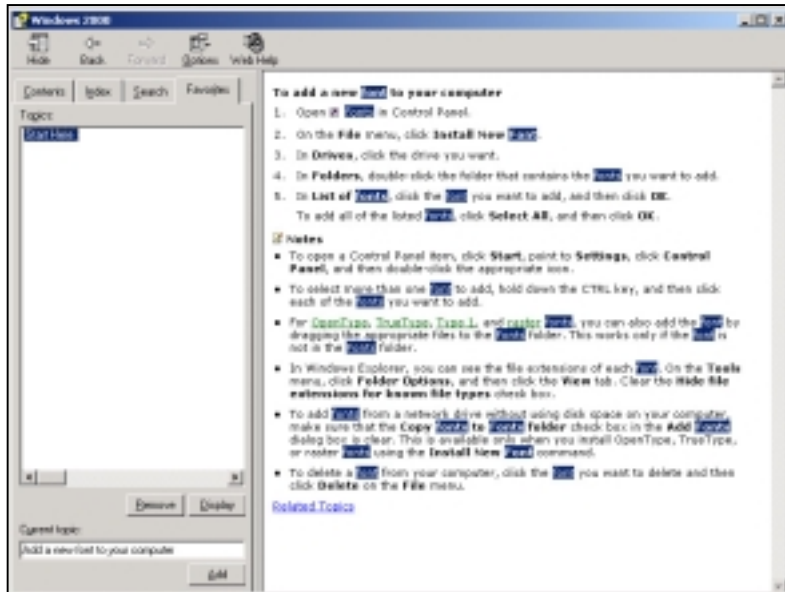



그림 1-20. Help 창문에로 들어가기

련습 5: 도움말얻기

수 행 걸 음	설 명
1. 탁상면이 능동으로 되여 있는가를 확인한다.	
2. Start 단추를 찰칵한다.	시작차림표가 열린다.
3. Help 를 선택한다.	Windows 2000 대화칸이 열린다. 이 창문을 통하여 도움말에 대한 안내선택항목들을 지적할수 있다.
4. Close 단추를 찰칵한다.	Windows 2000 대화칸을 닫는다.
5. 탁상면의 빈 구역을 찰칵한다.	
6. F1 을 누른다.	Windows 2000 대화칸을 연다. 그림 1-19를 볼것.
7. 보려고 한다면 Contents 를 찰칵한다.	
8. Introducing Windows 2000... 우에로 지시자를 옮긴다.	밑선이 그어 져 있고 푸른색으로 강조된 본문이 나타난다.

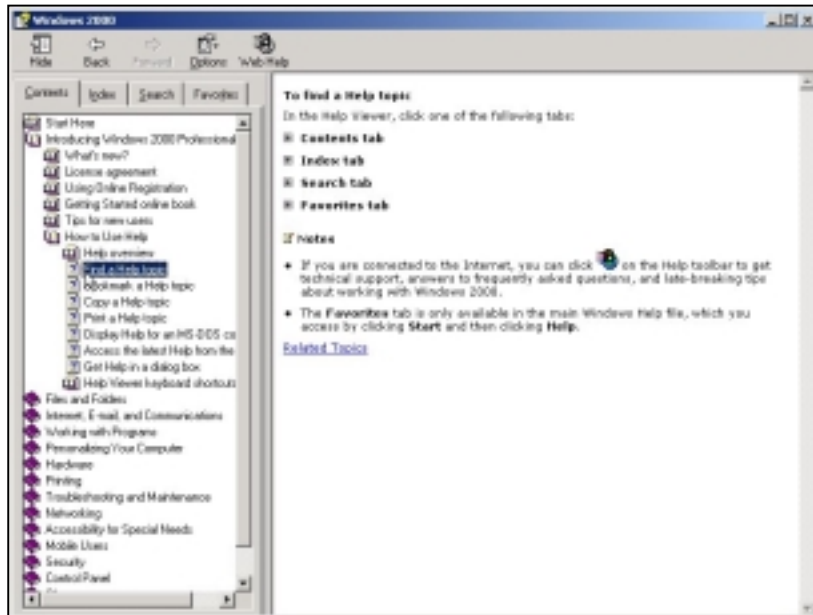



그림 1-21. 도움말의 주제들에 대한 정보를 현시한다.

수 행 걸 음	설 명
9. Intrducing Windows 2000...을 찰칵한다.	펼쳐 진 책아이콘의 형태로 책아이콘이 변화되며 그 주제에 대한 보조주제들이 나타난다.
10. How to Use Help를 찰칵한다.	
11. Find a Help topic를 찰칵한다.	이 주제에 대한 정보가 오른쪽 현시판에 나타난다. 그림 1-21을 볼것.
12. Index표쪽을 찰칵한다.	대화칸이 갱신된다. 대화칸은 간단히 표시되는데 이것은 색인을 준비하고 있다는것을 표시한다.
13. **printing** 을 입력한다.	《printing》이라는 주제가 입력칸에 선택된다.
14. 아래로 이동하여 number of copies 을 두번 찰칵한다.	이 주제에 대한 정보를 표시한다.
15. Close단추를 찰칵한다.	
16. 과제띠의 빈 구역을 오른쪽찰칵한다.	지름차림표를 연다.

수 행 걸 음	설 명
17. Properties 를 선택한다.	과제띠와 시작차림표속성판을 연다.
18. Help 단추를 찰칵한다.	? 지시자가 도움말지시자로 된다.
19. Always on top 를 찰칵한다.	해설이 표시된다.
20. 이 칸을 닫기 위하여 빈 구역을 찰칵한다.	
21. Always on top 를 오른쪽찰칵한다.	《What's this?》라는 재촉문이 나타난다.
22. What's this ?를 찰칵한다.	같은 해설이 현시된다. 그림 1-22 를 볼것.
23. 이 재촉문를 닫기 위하여 빈 구역을 찰칵한다.	
24. Cancel 을 찰칵한다.	속성판창문이 닫긴다.
25. 탁상면을 찰칵한다.	

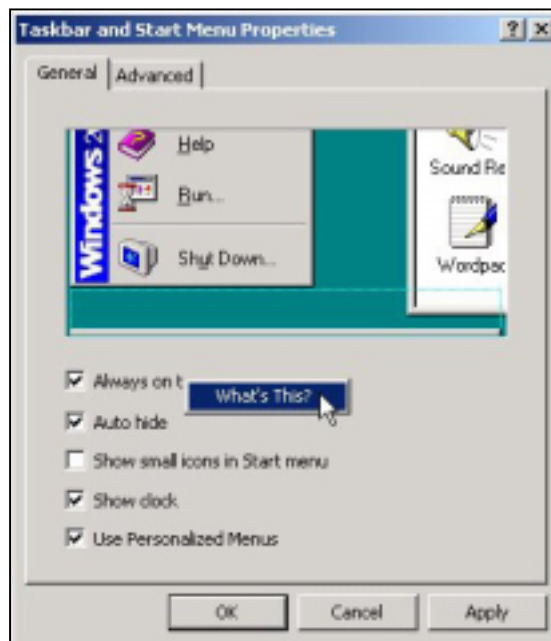



그림 1-22. 《What's this?》라는 도움말기능의 리용

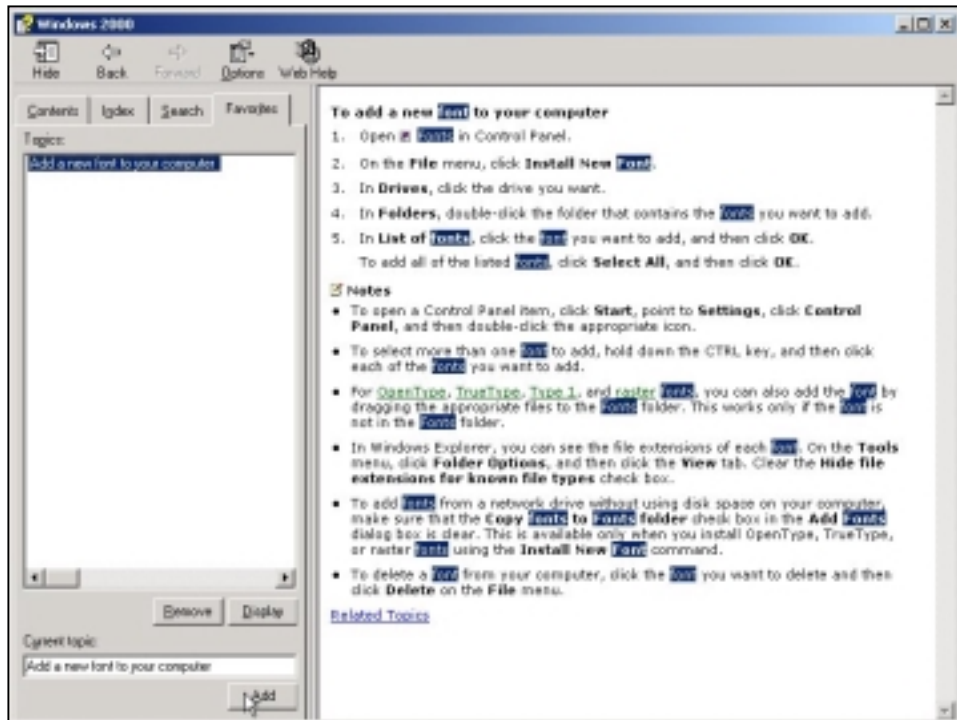



그림 1-23. 도움말주제를 즐겨찾기에 추가하기

수 행 결 음	설 명
26. F1 을 누른다.	Windows 2000 대화칸을 연다.
27. Search 표쪽을 찰칵한다.	
28. **Fonts** 를 입력한다.	
29. List Topics 를 찰칵한다.	주제표를 표시한다.
30. Add a new font to your computer 를 두번 찰칵한다.	이 주제에 대한 정보가 표시된다.
31. Favorities 표쪽을 찰칵한다.	
32. Current topic: 아래에 있는 Add 단추를 찰칵한다.	《Adding a Help topic to Favorites.(콤퓨터에 새로운 서체를 첨가한다.)》에 대한 도움말탐색이 즐겨찾기주제에 첨가된다. 그림 1-23 을 볼것.

수 행 걸 음	설 명
33. Back 단추를 찰칵한다.	Windows 2000 창문에로 돌아 간다.
34. Forward 단추를 찰칵한다.	콤퓨터에 새로운 서체를 첨가하기 위한데로 돌아 간다.
35. Options 단추를 찰칵한다.	내리펼침목록이 나타나면서 다른 선택항목들이 표시된다.
36. Hide Tabs 를 선택한다.	표쪽들이 숨겨 지며 콤퓨터에 새로운 서체들을 첨가하기 위해서 창문만을 현시한다.
37. Show 단추를 찰칵한다.	표쪽들이 다시 나타난다. 그림 1-20 을 볼것.
38. Close 단추를 찰칵한다.	Windows 2000 창문을 닫는다. 이상으로 이 부의 학습을 끝마친다.

복습문제

옳은가 틀리는가를 대답하시오.

1. 창문이 최대화될 때 복귀단추가 제목띠에 나타난다.
2. 탁상면우에 있는 객체를 오른쪽찰칵하면 아무런 결과도 생기지 않는다.
3. 창문이 복귀될 때 그것은 전체 화면을 채운다.
4. 탁상면의 객체는 그 객체에 대한 어떤 동작을 하기전에 선택되여야 한다.
5. 속성판은 Windows 2000 전문판의 동작을 조종할수 있게 해준다.

옳은것을 선택하시오.

6. 임의의 창문에서 닫기단추는 다음의 위치들에 놓인다.
   ㄱ) 오른쪽 아래구석
   ㄴ) 왼쪽 아래구석
   ㄷ) 제목띠의 오른쪽 웃구석
   ㄹ) 상태띠의 오른쪽 아래구석

7. 아이콘이 선택될 때
   ㄱ) 그것은 깜빡거린다.
   ㄴ) 그것은 어두워 진다.
   ㄷ) 그것이 경계선으로 둘러 싸여 진다.
   ㄹ) 우의 3가지중 아무것도 일어 나지 않는다.

답: 1. 옳다　2. 옳지 않다　3. 옳지 않다　4. 옳다
　5. 옳다　6. ㄷ)　7. ㄴ)

학습정형평가

이 부의 학습과정을 통하여 갖추어야 할 자질을 제시한다. 평가방법으로 매 자질들에 대한 습득정도를 검토해 보자.

다음과 같은 자질을 갖추었는가?

학습제목	예	복습필요함
마우스의 리용	☐	☐
차림표의 찾기	☐	☐
과제띠의 리용	☐	☐
창문관리	☐	☐
도움말얻기	☐	☐

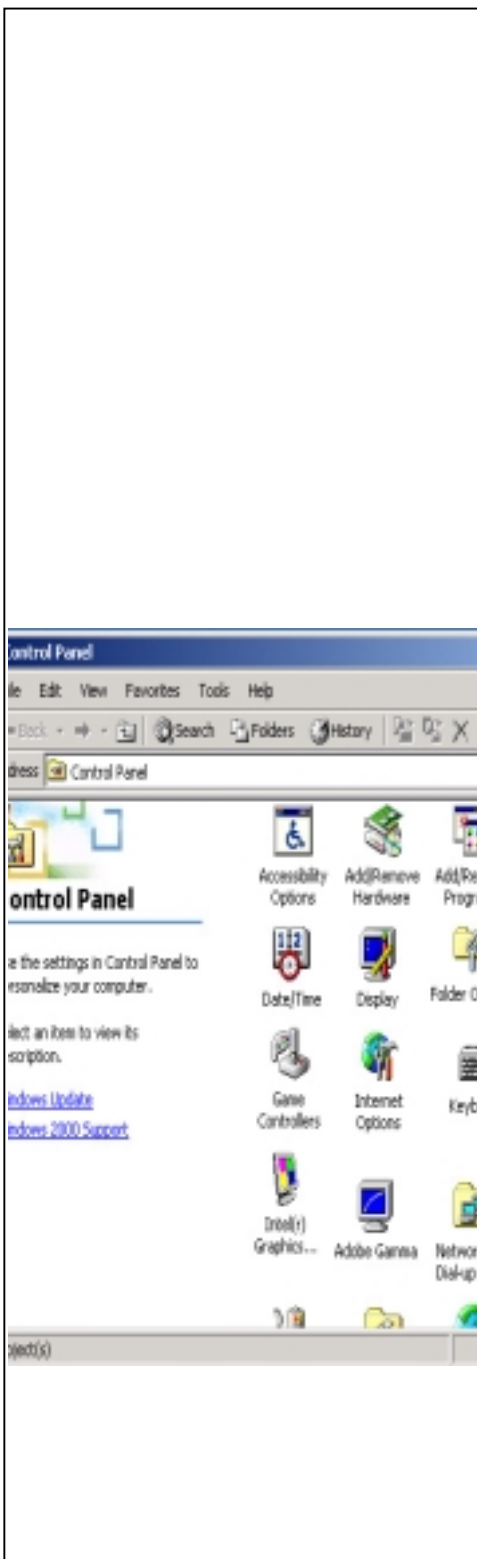
이 부에서 제시한 개념들의 리해정도를 시험하기 위하여 다음의 작업을 해보시오.

콤퓨터를 켜고 탁상면에 있는 아이콘들을 선택하고 옮기기 위하여 마우스를 리용한다. 각이한 폴더를 두번 찰칵하여 해당한 창문들을 열도록 한다. 창문의 크기를 조절해 보고 그안에서 흘려 본다. 창문을 원래의 크기로 복귀한다. 열려 진 창문들을 타일형식으로 정렬시킨 다음 모든 창문을 다 닫는다.

Windows 2000
전문판

제 2 부

환경의 변경

탁상면의 환경을 전용화할수 있으며 콤퓨터에 대한 중요한 설정을 변경할수 있다.

개괄: 환경의 변경

Windows 2000 전문판에서 지원하고 있는 사용자지향의 대면부는 기동시부터 직관적인 환경을 제공한다. 기정설정값을 가지고서도 동작은 하지만 탁상면으로부터 혹은 조종판폴더로부터 속성판을 간단히 호출하여 여러가지 선택항목들을 수정할수 있다.

조종판폴더에는 Windows 2000 전문판대면부를 구성하는 요소들을 표시하는 아이콘들이 들어 있다. 지시자의 깜빡거림속도로부터 콤퓨터의 기억기구성에 이르기까지 모든것을 조절할수 있다. 색갈, 서체, 포구, 소리, 날자 그리고 시간과 같은것들을 조종판을 리용하여 쉽게 조절할수 있다. 또한 마우스지시자의 이동속도와 두번찰칵응답시간의 조종선택도 할수 있다.

대부분의 속성판들은 탁상면으로부터 지름차림표를 통하여 직접 호출할수 있다.

Windows 2000 전문판은 또한 지역설정을 변경할수 있다. 지역설정은 화면에서의 수, 화페, 날자, 시간의 표시형식을 결정한다. Windows 2000 전문판은 다양한 국제적인 표시형식을 지원해 주고 있으며 그중에서 사용자가 사용하고 싶은 형식을 선택할수 있게 되여 있다.

조작체계를 설치하는것도 매우 편리하게 되여 있다. 즉 조작체계는 유연성을 가지고 있다. 조작체계에 대하여 정통하면 조작체계가 지원해 주고 있는 프로그람들을 보다 빨리 습득할수 있다.

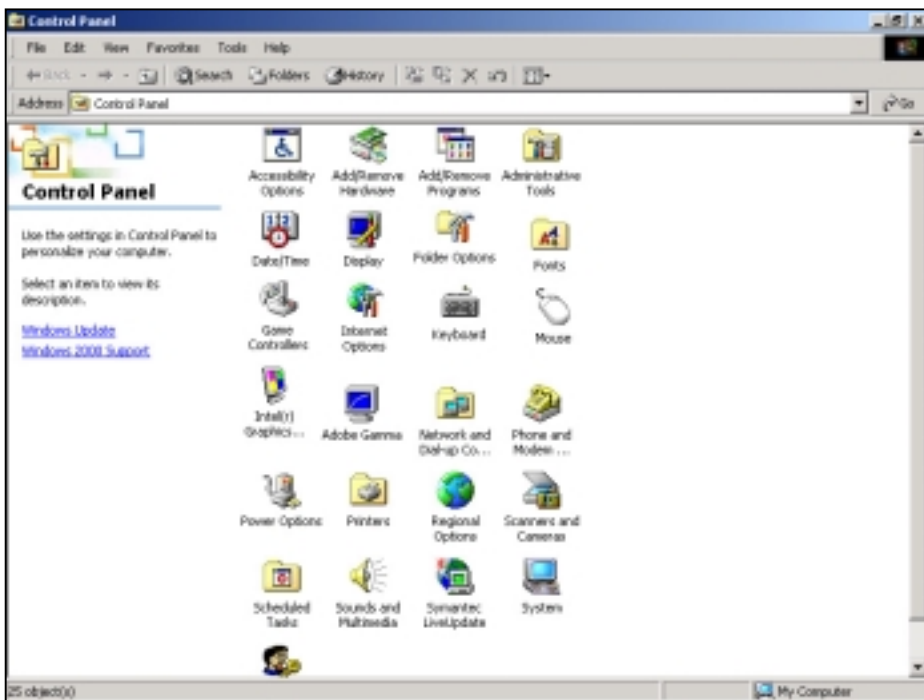



그림 2-1. 조종판

도 달 목 표

이 부의 도달목표는 다음과 같은 작업을 수행할수 있는 자질을 갖추게 하는데 있다.

1. 마우스와 건반의 조절
2. 현시설정의 조절
3. 지역선택항목의 수정
4. 날자와 시간의 설정
5. 속성관리용

련습 1 의 시작에 앞서

마우스와 건반의 조절

개념

마우스는 Windows 2000 전문판의 대면부에 통합되여 있는 한 부분이므로 그것의 속성을 사용자가 사용하기 편리하게 조절할수 있다. 마우스를 움직일 때 마우스의 지시자가 움직이는 이동속도와 두번 찰칵하는 속도를 조절할수 있다. 사용자가 왼손잡이이라면 마우스의 리용을 더 쉽게 하기 위하여 마우스의 왼쪽단추와 오른쪽단추의 속성을 절환할수 있다. 지시자의 속도설정기능은 건반에 내장된 마우스지시자를 가진 노트형콤퓨터에 있어서 대단히 유용한것이다. 내장마우스는 찰칵하려고 하는 객체를 놓칠수 있을 정도로 너무 민감하다. 마우스지시자의 속도를 느리게 하는것은 객체우에 보다 정확히 위치할수 있게 해준다.

건반은 마우스다음으로 가장 많이 쓰이는 입력장치이다. 건반설정은 문서편집프로그람, 자료기지 그리고 표처리프로그람과 같은 입력이 기본으로 되는 응용프로그람들에서 특별히 중요하다. 건반속성은 특정한 속성판을 리용하여 수정할수도 있다.

묘리, 기교, 지름길

1. 조종판창문을 열기 위하여 My Computer 창문안에 있는 조종판폴더를 두번 찰칵한다. 조종판은 또한 시작차림표의 설정 보조차림표에도 들어 있다.

2. Windows 2000 전문판은 사용자에게 가장 적합한 마우스설정을 할수 있게 되여 있다. 사용자대면부가 보다 편리하게 되여 가는데 따라 보다 정확한 설정을 하려고 하는 요구는 더 높아 진다.

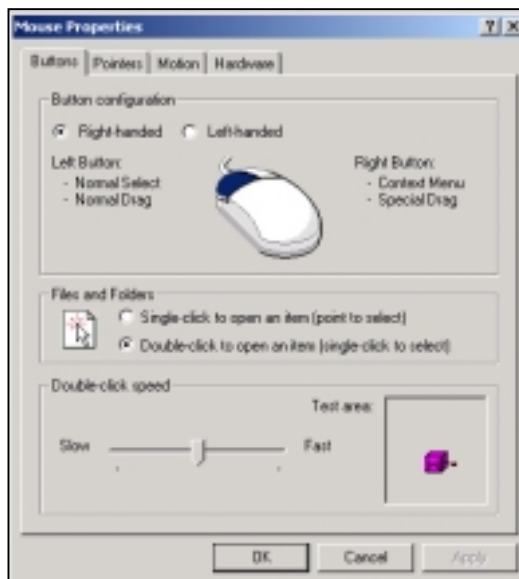



그림 2-2. 마우스단추구성의 변경

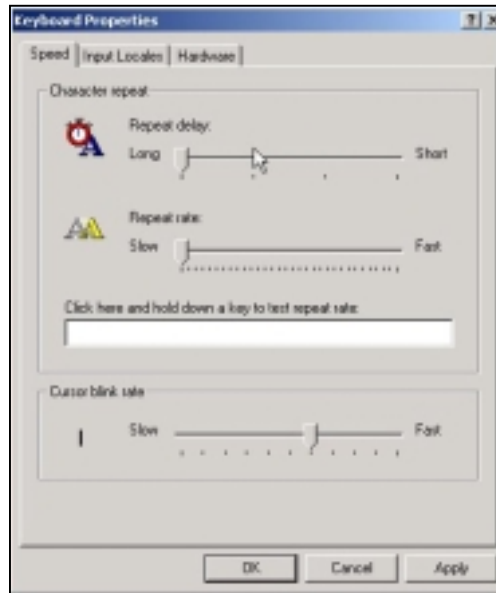
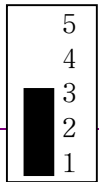



그림 2-3. 건반반복속도의 검사

련습 1: 마우스와 건반의 조절

어려움정도: 5 4 3 2 1

수 행 결 음	설 명
1. 탁상면이 능동으로 되여 있는가를 확인한다.	
2. 열려 진 창문들을 모두 닫는다.	
3. Start 단추를 찰칵한다.	시작차림표가 열린다.
4. Settings ⇒ Control Panel 로 선택한다.	조종판창문이 열린다.
5. 그 창문을 크게 하려면 Maximize 단추를 찰칵한다.	
6. Mouse 아이콘을 두번 찰칵한다.	Mouse 마우스속성설정판이 열린다. 그림 2-2 를 볼것.
7. Button configuration 의 밑에 있는 Left-handed 를 찰칵한다.	실습을 위하여 마우스지시자의 형태와 단추배치설정상태를 갱신한다.
8. Apply 를 찰칵한다.	변경을 적용한다.

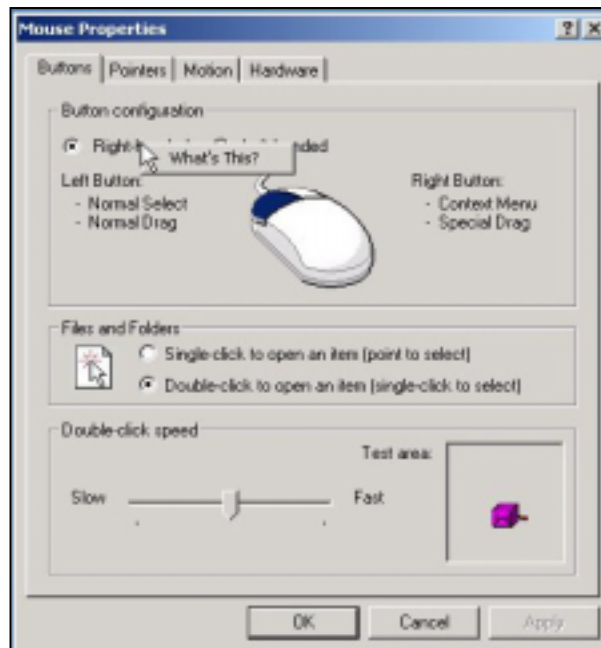



그림 2-4. 왼손잡이마우스로 변경하기

수 행 걸 음	설 명
9. Right-handed 를 찰칵한다.	《What's this?》라는 문장통보가 나타난다. 이 단추의 기능은 바꿀수 있다. 그것을 위해서는 오른쪽단추를 찰칵한다. 그림 2-4 를 볼것.
10. Right-handed 를 오른쪽찰칵한다.	속성판이 변화된다.
11. Apply 를 오른쪽찰칵한다.	기정값으로 돌아 간다.
12. Files and Folders 의 아래에 있는 Single-click to open an item (po... 를 선택한다.	
13. OK 를 찰칵한다.	
14. Mouse 아이콘의 우에 지시자를 이동한다.	마우스아이콘이 어두워 지면 그것이 선택되였다는것을 의미한다.
15. Mouse 아이콘을 한번 찰칵한다.	한번 찰칵하면 그 아이콘이 능동으로 되며 마우스의 속성설정판이 열린다.

수 행 결 음	설 명
16. Double Click to open an item (si... 을 선택한다.	
17. Apply를 찰칵한다.	
18. Fast에로 Double click speed의 미끄럼띠를 누른 상태에서 끌기한다.	두번 찰칵하는 속도를 높여 준다.
19. Test area:를 두번 찰칵한다.	그림에서 아무런 변화도 나타 나지 않는다. 두번 찰칵하는 속도가 너무 빠르다.
20. Double-click speed 미끄럼띠를 중심에로 끌기한다.	
21. Test area:를 두번 찰칵한다.	그림이 움직인다. 즉 Windows 2000 전문판은 두번찰칵속도를 인식한다. 그림 2-5를 볼것.

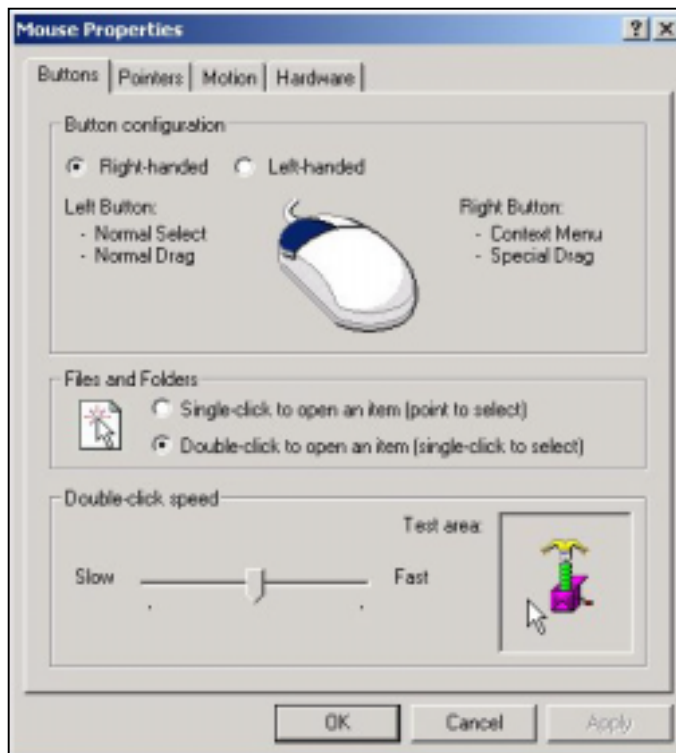



그림 2-5. 마우스의 두번찰칵속도를 조절하기

수 행 걸 음	설 명
22. Motion 표쪽을 찰칵한다.	속성판이 갱신된다.
23. 속도미끄럼띠를 Slow 에로 끌기한다.	
24. 마우스를 움직인다.	마우스지시자의 이동속도가 떠진다.
25. 속도미끄럼띠를 중심에로 끌기한다.	
26. Acceleration 의 아래에 있는 High 를 선택한다.	
27. 마우스를 움직인다.	지시자의 가속되는 정도가 얼마나 훨씬 더 빨라 졌는가 하는것을 알수 있다.
28. Acceleration 의 아래에 있는 Low 를 선택한다.	
29. Snap to default 의 아래에 있는 Move pointer to the default... 를 선택한다.	검사칸안에 검사표식이 있는것을 확인한다. 지시자가 대화칸의 기정단추우에 자동적으로 위치한다.
30. OK 를 찰칵한다.	마우스속성판이 닫긴다.

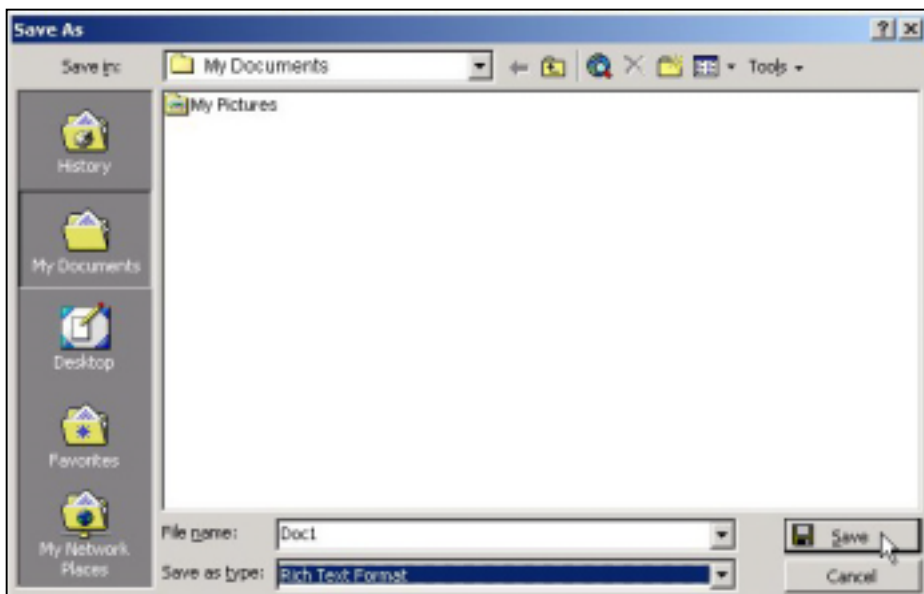



그림 2-6. 기정단추우에로 지시자가 선택되게 설정

수 행 결 음	설 명
31. Start ⇒ Programs ⇒ Accessories ⇒ WordPad의 순서로 선택한다.	WordPad 응용프로그람이 열린다.
32. File에서 Save As...를 선택한다.	이름붙여보관하기대화칸을 연다. 유표는 자동적으로 기정의 보관단추우에 위치한다.
33. Cancel을 찰칵한다.	이름붙여보관하기대화칸을 닫는다.
34. Close단추를 찰칵한다.	WordPad를 닫기 위해서이다.
35. Mouse아이콘을 두번 찰칵한다.	마우스속성판이 열린다.
36. Motion표쪽을 찰칵하고 Move pointer to the default...를 찰칵한다.	검사칸으로부터 검사표식을 해제한다.

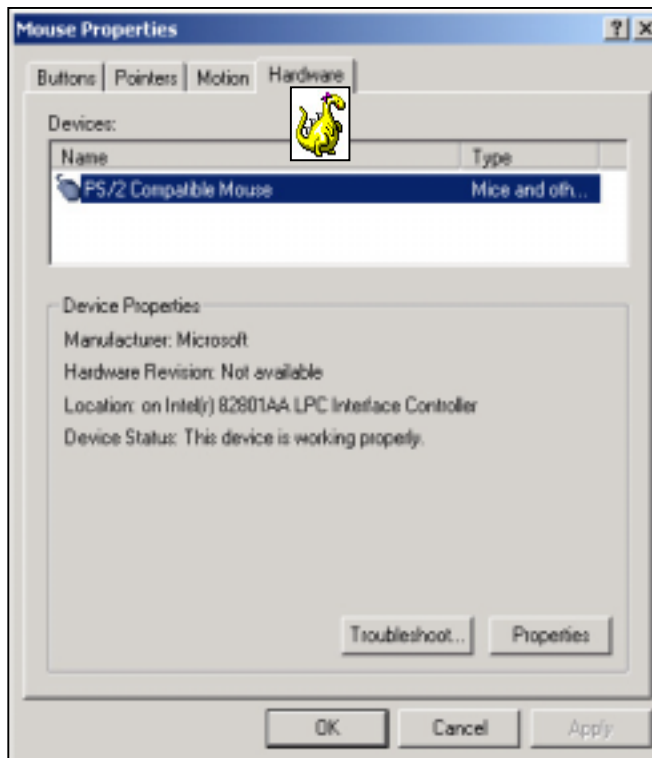



그림 2-7. 지시자의 현시형태를 변화하기

수 행 걸 음	설 명
37. Pointer 표쪽을 찰칵한다.	
38. Scheme 화살표를 찰칵한다.	지시자형태의 목록을 표시한다.
39. Dinosaur (system scheme) 을 선택한다.	
40. Apply 를 찰칵한다.	지시자가 검푸른색의 화살표로 변한다.
41. Hardware 표쪽을 찰칵한다.	지시자가 움직이는 공룡의 형태로 변하는것을 알수 있다. 그림 2-7 을 볼것.
42. Pointer 표쪽을 찰칵한다.	
43. Scheme 화살표를 찰칵한다.	
44. 흘림띠를 움직여 None 을 선택한다.	
45. OK 를 찰칵한다.	마우스의 속성판이 닫긴다.
46. Keyboard 아이콘을 두번 찰칵한다.	건반속성판이 열린다.
47. Repeat delay: 미끄럼띠를 Long 으로 끌기한다.	
48. Click here and hold down a key... 에서 찰칵한다.	
49. 어떤 문자건을 누르고 유지한다.	그 문자의 반복이 시작되기까지의 지연시간과 그 문자가 반복되는 속도를 확인한다.
50. Repeat rate: 미끄럼띠를 Slow 에로 끌기한다.	
51. Click here and hold down a key... 를 찰칵한다.	
52. 어떤 문자건을 누르고 유지한다.	반복속도가 보다 훨씬 늦어 진다. 그림 2-3 을 볼것.
53. Cancel 을 찰칵한다.	변화된 내용이 적용되지 않는다.
54. Close 단추를 찰칵한다.	조종판이 닫긴다.
55. 이 화면을 그대로 남겨 둔다.	여기서부터 계속한다.

련습 2 의 시작에 앞서

현시설정의 조절

개념

콤퓨터의 현시장치는 기본출력장치이므로 현시장치의 현시속성은 상당히 중요하다. 탁상면의 표시속성과 콤퓨터영상의 해상도를 조절할수 있다.

탁상면의 현시속성에는 배경그림과 벽지, 화면보호프로그람, 창문객체의 속성과 효과들이 포함된다. 화면보호프로그람은 설정해 준 일정한 시간이 지나면 사용자의 참가없이도 현시되는 그림이 동작하게 된다. Windows 2000 전문판은 또한 체계준위의 통과암호외에 화면보호프로그람에도 통과암호를 할당할수 있게 되여 있다.

현시장치의 해상도를 변화시켜 탁상면의 유효령역을 증가시킬수 있다. 해상도가 증가하는데 따라 아이콘들, 본문 그리고 다른 객체들의 크기가 작아 지게 된다. Windows 2000 전문판은 그러한 설정을 적용하기 전에 그 해상도의 적용결과를 미리 볼수 있게 해주고 있다.

묘리, 기교, 지름길

1. 화면보호프로그람의 암호는 대소문자를 구별한다. 통과암호를 정의할 때 그것이 정확한가를 다시 한번 입력하게 하는 방법으로 확인한다.
2. 현시장치의 해상도설정의 변화가 실패하면 Windows 2000 전문판은 약 15s 내에 원래 현시장치해상도설정값으로 자동적으로 돌아 가게 된다.

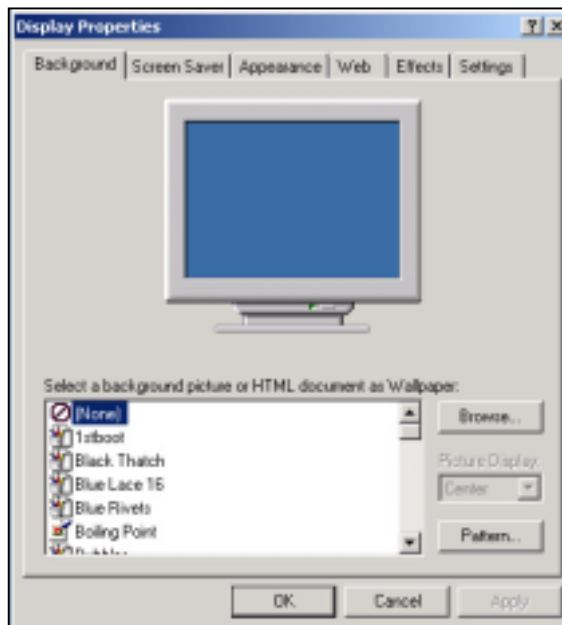



그림 2-8. 현시장치의 현시속성설정판

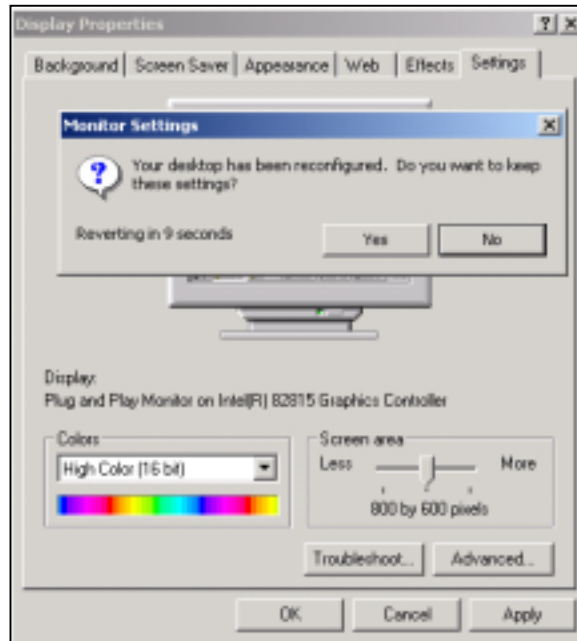
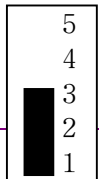



그림 2-9. 탁상면을 원래의 크기에로 복귀하기

련습 2: 현시설정의 조절

수 행 걸 음	설 명
1. 탁상면이 능동으로 되여 있는가를 확인한다.	
2. 탁상면을 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
3. Properties 를 선택한다.	현시속성판은 열린다. 그림 2-8 을 볼것.
4. 흘림띠를 옮겨 Select a background picture or ...의 아래에 있는 Soap Bubbles 를 선택한다.	미리보기구역안의 내용이 변화되는데 중간부분에 하나의 네모칸이 나타난다.
5. Picture Display:화살표를 찰칵한다.	각이한 영상현시방법이 나타난다.
6. Stretch 를 선택한다.	선택한 그림이 미리보기구역의 전체 면적을 꽉 채우도록 확대된다.

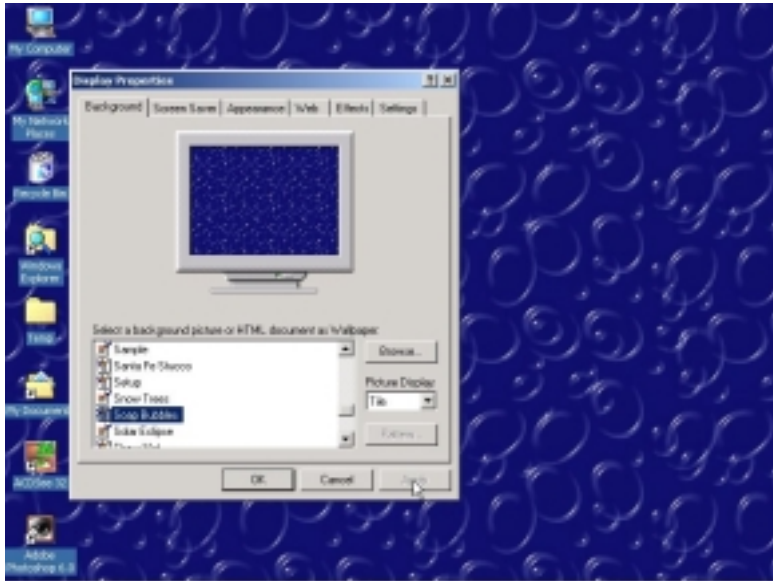



그림 2-10. 탁상면을 덮는 영상의 타일화

수 행 걸 음	설 명
7. Picture Display화살표를 찰칵한다.	
8. Tile을 선택한다.	선택한 그림이 미리보기구역의 전체에 걸쳐 타일형식으로 배치된다.
9. Apply를 찰칵한다.	탁상면이 미리보기구역처럼 갱신된다. 그림 2-10을 볼것.
10. Select a background picture or...의 아래에 있는 (Noun)을 선택한다.	
11. Apply를 찰칵한다.	타일모양의 그림이 탁상면으로부터 제거된다. Apply를 오른쪽찰칵한다.
12. Screen Saver표쪽을 찰칵한다.	속성판안의 내용이 변화된다.
13. Screen Saver화살표를 찰칵한다.	화면보호프로그람의 이름목록이 현시된다.
14. 3D Flying Objects (OpenGL)을 선택한다.	미리보기구역에 그 화면보호프로그람의 그림이 표시된다.
15. Password protected를 찰칵한다.	검사칸에 검사표식이 있는가를 확인한다.

수 행 걸 음	설 명
16. Apply를 찰칵한다.	
17. Wait:칸을 두번 찰칵한다.	
18. **1** 을 건입력한다.	그림 2-11 을 볼것.
19. Apply를 찰칵한다.	
20. Enter를 누른다.	1min 동안 입력이 없으면 그때부터 화면보호프로그람이 동작한다. 현시속성판이 닫긴다. 화면보호프로그람을 해제하자면 가입등록통과암호를 주어야 한다.
21. 마우스를 움직인다.	화면보호프로그람이 닫기고 화면보호프로그람으로부터 해방된 콤퓨터의 대화칸이 열린다.

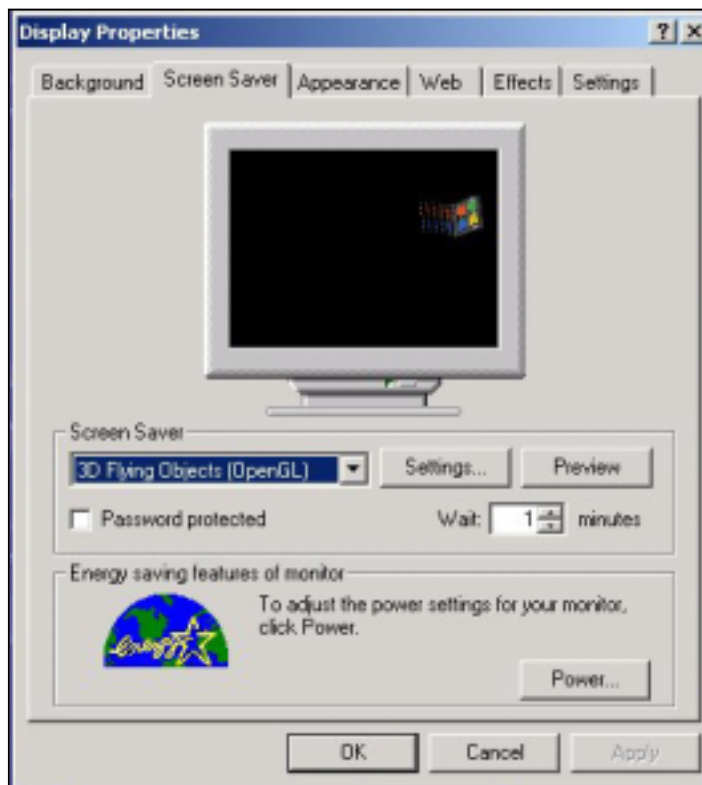



그림 2-11. 화면보호프로그람의 동작시간설정

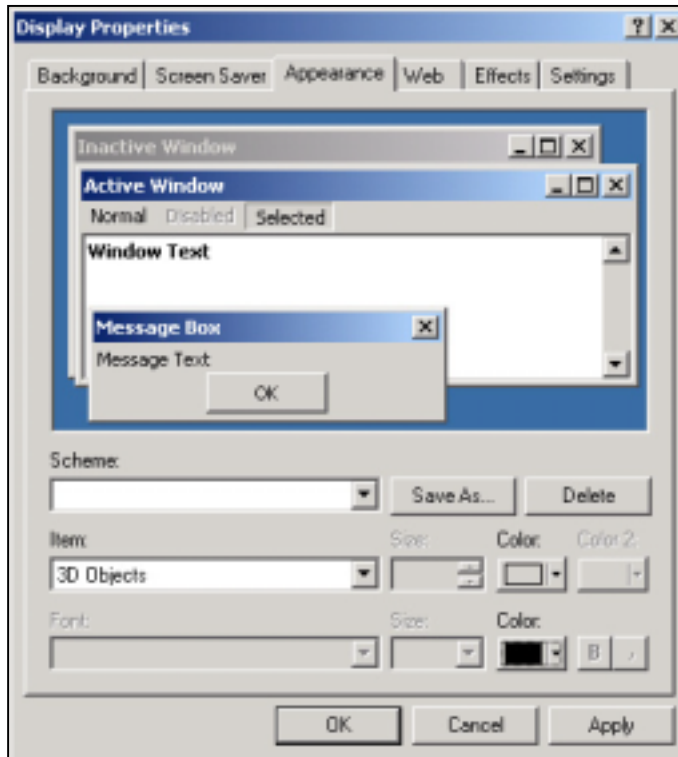



그림 2-12. 탁상면색구성의 변경

수 행 걸 음	설 명
22. 통과암호를 입력하고 Enter를 누른다.	콤퓨터가 화면보호상태로부터 벗어난다.
23. 탁상면을 오른쪽찰칵하고 Properties를 선택한다.	
24. Screen Saver표쪽을 찰칵한다.	
25. Passsword protected를 찰칵한다.	검사칸에서 검사표식을 제거한다.
26. Apply를 찰칵한다.	
27. Screen Saver화살표를 찰칵한다.	
28. (None)을 선택한다.	
29. Apply를 찰칵한다.	

수 행 걸 음	설 명
30. Appearance 표쪽을 찰칵한다.	속성판이 갱신된다. 미리보기창문안에 현재의 색구성이 표시된다.
31. Scheme 화살표를 찰칵한다.	색구성들의 목록을 현시한다.
32. Desert 를 선택한다.	미리보기구역이 변한다. 그림 2-12 를 볼것.
33. 미리보기구역에서 Active Window 를 찰칵한다.	항목《Active Title Bar》가 항목칸에 나타난다.
34. Size: 를 크게 하는 화살표를 여러번 찰칵한다	18 능동창문과 통보칸제목띠의 크기가 증가한다.
35. Apply 를 찰칵한다.	새로운 설정이 적용된다.
36. Scheme: 화살표를 찰칵한다.	
37. 흘림띠를 움직여 Windows Standard 를 선택한다.	

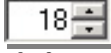
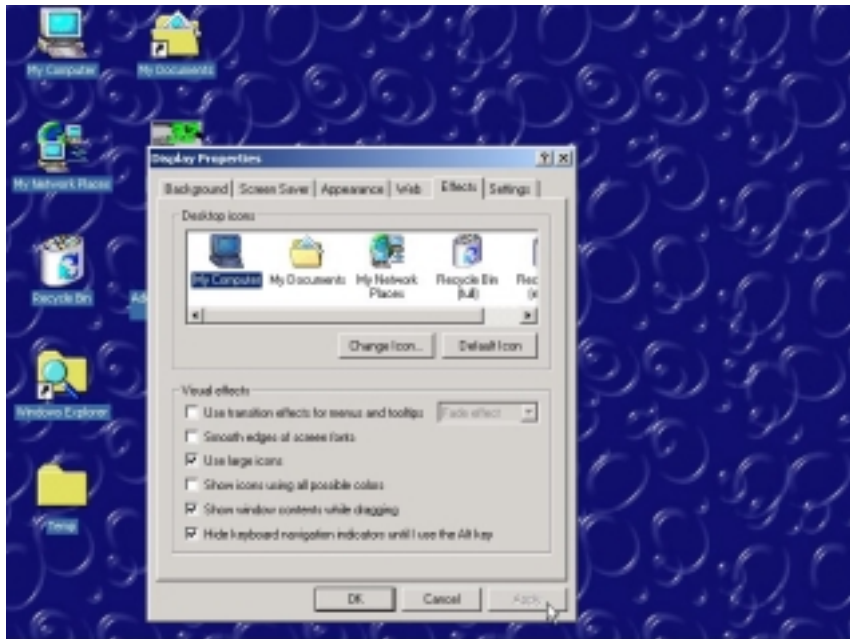



그림 2-13. 탁상면의 효과변화

수 행 결 음	설 명
38. Apply 를 찰칵한다.	
39. Effects 표쪽을 찰칵한다.	속성판이 갱신된다.
40. Start 단추를 찰칵한다.	시작차림표의 이행효과를 주목한다.
41. 선택해제를 위해 빈 구역을 찰칵한다.	
42. Use transition effects for menu... 를 찰칵한다.	검사칸으로부터 검사표식을 제거한다.
43. Use large icon 을 찰칵한다.	검사칸에 검사표식이 있는것을 확인한다.
44. Apply 를 찰칵한다.	탁상면아이콘의 크기가 증가한다. 그림 2-13 을 볼것.
45. Start 단추를 찰칵한다.	시작차림표가 동화형태가 아닌 형식으로 나타난다.
46. 선택해제를 위해 빈 부분을 찰칵한다.	
47. Use transition effects for menu... 를 찰칵한다.	검사칸에 검사표식이 있는가를 확인한다.
48. Use large icons 을 찰칵한다.	검사칸에 검사표식을 제거한다.
49. Apply 를 찰칵한다.	
50. Settings 표쪽을 찰칵한다.	속성판이 갱신된다.
51. Screen area 흘림띠를 오른쪽에 있는 하나의 설정값으로 끌기한다.	이러한 선택은 영상기판과 현시장치가 여러가지 해상도로 표시할수 있는 경우에만 리용할수 있다.
52. Apply 를 찰칵한다.	실지로 적용하겠는가 하는것을 확인하는 통보가 표시된다.
53. OK 를 찰칵한다.	탁상면의 크기가 변한다.
54. 원래의 탁상면크기가 복귀될 때까지 기다린다.	Windows 2000 전문판은 그 변경확인을 요구하지 않고 약 15 초내에 원래의 설정상태로 돌아 간다. 그림 2-9 를 볼것.
55. OK 를 찰칵한다.	현시속성판을 닫는다.
56. 이 화면을 그대로 남겨 둔다.	여기서부터 계속한다.

련습 3 의 시작에 앞서

지역선택항목의 수정

개념

세계적인 범위의 교류가 활발해 짐에 따라 콤퓨터 프로그람의 보급도 보다 국제적인 범위에로 확대되게 된다. 특정한 지역에만 국한되지 않고 Windows 2000 전문판은 거의 모든 지역의 수자, 화페, 시간과 날자표시형식을 지원해 주고 있다.

Windows 2000 전문판에서는 이 체계의 제작상 특정의 지역설정형식으로 수자, 화페, 시간 그리고 날자표시형식을 기정으로 주고 있다. 그러나 Windows 2000 전문판은 그외의 다른 지역으로 설정을 간단히 변화시킬수 있도록 되여 있다. Windows 2000 전문판은 그 표시형태의 종류를 직접 보면서 설정을 진행할수 있도록 되여 있다.

묘리, 기교, 지름길

지역설정속성대화칸안에 있는 모든 표쪽들은 수자, 화페, 시간, 날자 등의 특정형식을 조절할수 있게 해준다.

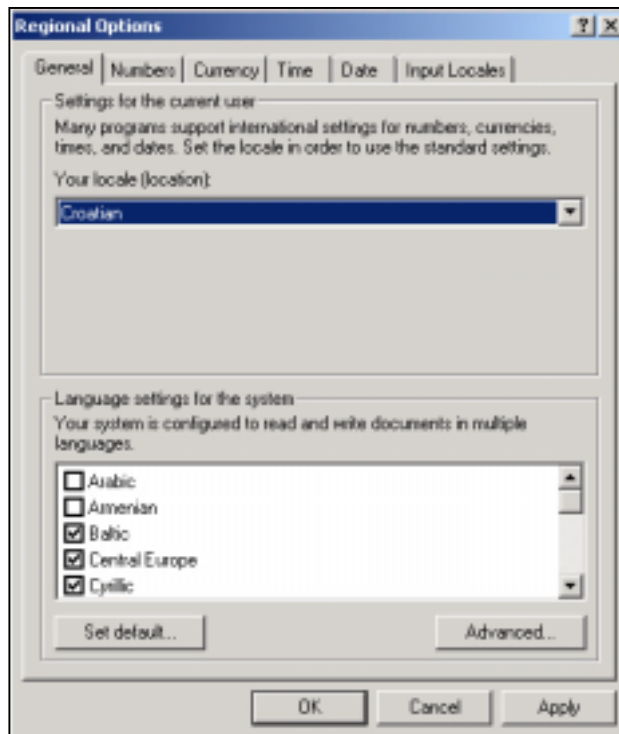



그림 2-14. 지역설정속성판

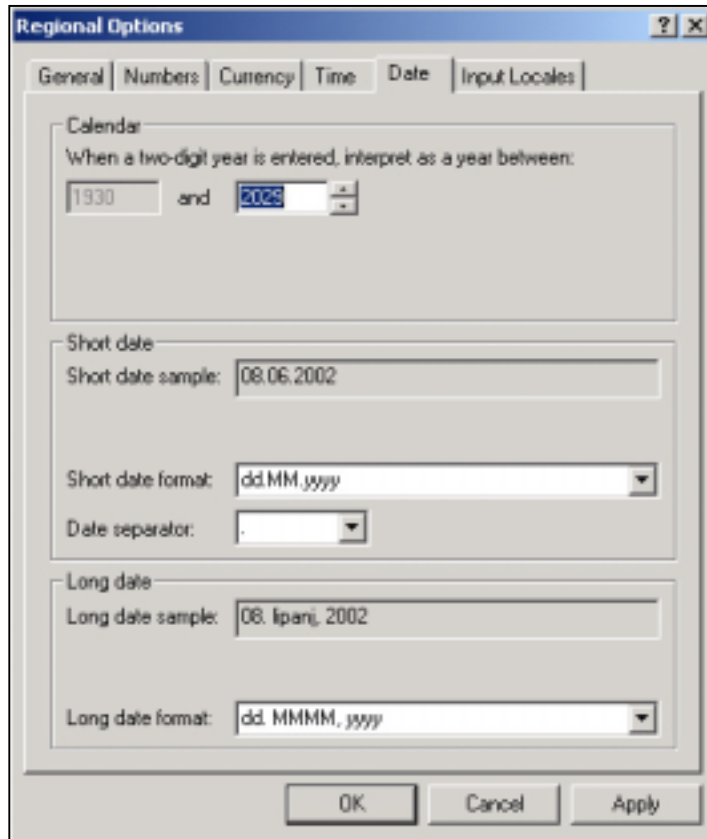
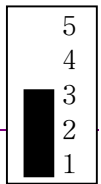



그림 2-15. 날자형식변화하기

련습 3: 지역선택항목의 수정

5
4
3
2
1
어려움정도

수 행 걸 음	설 명
1. Start ⇒ Settings ⇒ Control Panel 의 순서로 선택한다.	조종판창문이 열린다.
2. Regional Option 을 두번 찰칵한다.	지역설정속성판이 열린다. 그림 2-14 를 볼것.
3. Numbers 표쪽을 찰칵한다.	속성판이 변한다. 수의 형식화정보가 표시된다.
4. Measurement system 화살표를 찰칵한다.	Windows 2000 전문판은 메터법측정체계를 지원해 준다.

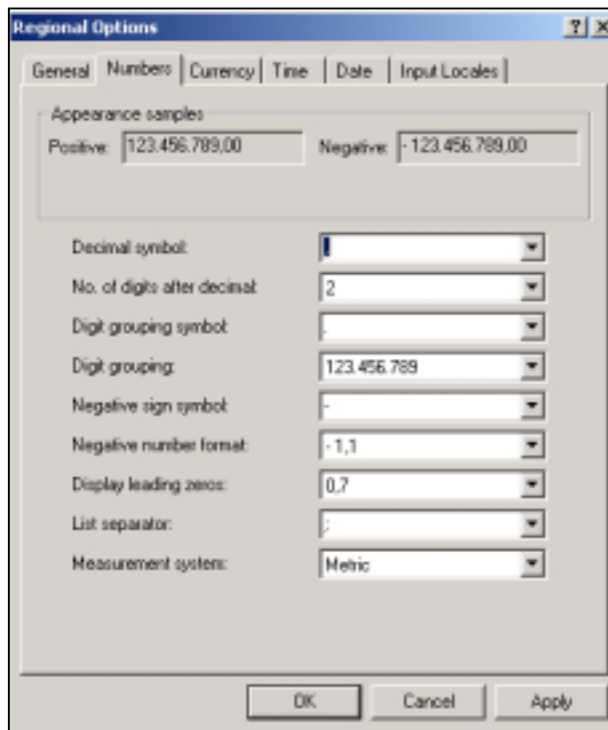



그림 2-16. 소수표시형식의 변경

수 행 걸 음	설 명
5. 선택을 해제하기 위하여 속성판의 빈 부분을 찰칵한다.	
6. No. of digits after decimal: 화살표를 찰칵한다.	수들의 목록을 현시한다.
7. 3 을 선택한다.	
8. Apply 를 찰칵한다.	출현한 견본형식들중에서 사용자가 지적하는데 따라 수의 표시형식이 변한다. 그림 2-16 을 볼것.
9. No. of digits after decimal: 화살표를 찰칵하고 2 를 선택한다.	
10. Apply 를 찰칵한다.	
11. Currency 표쪽을 찰칵한다.	

수 행 결 음	설 명
12. Digit grouping:화살표를 찰칵한다.	
13. 12, 34, 56, 789 를 선택한다.	
14. Apply를 선택한다.	
15. Digit grouping 다음에 123,456,789 를 선택한다.	
16. Apply를 찰칵한다.	화페표시형식이 Windows 체계의 기정형태로 돌아 간다.
17. Time표쪽을 찰칵한다.	
18. Time formart:화살표를 찰칵한다.	시간표시형식의 목록이 표시된다.
19. H:mm:ss를 선택한다.	시간표시형식에서 H는 24시간의 시간주기를 가리킨다.
20. Apply 를 찰칵한다.	시간이 군대시간표시형식으로 변한다. 그림 2-17을 볼것.

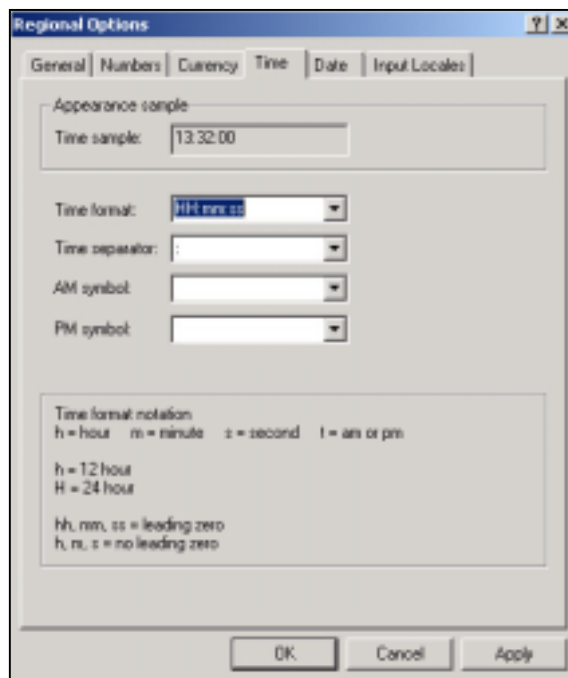



그림 2-17. 시간표시형식을 변화하기

수행걸음	설 명
21. Time format:화살표를 찰칵한다.	시간표시형식의 목록을 표시한다.
22. hh:mm:ss tt을 선택한다.	
23. Apply을 찰칵한다.	시간표시형식이 Windows 체계의 기정 표시형식으로 변화된다.
24. Date 표쪽을 찰칵한다.	속성판이 갱신된다.
25. Short date format:화살표를 찰칵한다.	짧은 날자표시형식의 목록이 표시된다.
26. dd-MMM-yy를 선택한다.	이 형식은 그 달의 날자와 간략한 달의 이름 그리고 그 해의 마지막 두 수자로서 표시한다.
27. Apply를 찰칵한다.	짧은 날자표시형식이 갱신된다. 그림 2-15를 볼것.
28. Short date format:화살표를 찰칵한다.	
29. M/d/yy를 선택한다.	
30. Apply를 찰칵한다.	
31. OK를 찰칵한다.	
32. Control Panel창문의 최소화단추를 찰칵한다.	조종판은 과제띠의 단추로 최소화된다.
33. 이 화면을 그대로 남겨 둔다.	여기서부터 계속한다.

련습 4 의 시작에 앞서

날자와 시간의 설정

개념

Windows 2000 전문판은 콤퓨터의 날자와 시간을 빨리 그리고 쉽게 설정할수 있게 되여 있다. 날자/시간속성판을 리용하여 목록으로부터 달을 선택하고 단추를 찰칵하여 날자를 조절하거나 력서안에서 날자를 선택할수 있다. 시간설정부분은 시, 분 그리고 초의 값을 선택할수 있게 해준다.

Windows 2000 전문판은 또한 시간대를 지정할수 있게 되여 있는데 세계지도가 그 지정과 함께 표시된다. Windows 2000 전문판은 필요에 따라 자동적으로 여름시간제로서 표시할수 있게 되여 있다.

묘리, 기교, 지름길

1. 과제띠에 있는 시계를 오른쪽찰칵하고 콤퓨터의 날자와 시간을 설정하기 위하여 Date/Time 을 선택한다.

2. Date/Time 속성판은 또한 조종판창문으로부터 호출할수도 있다.

3. 여름시간제로 시계가 자동적으로 표시되도록 하기 위하여서는 시간대표쪽을 그 지역으로 설정해야만 가능해 진다.

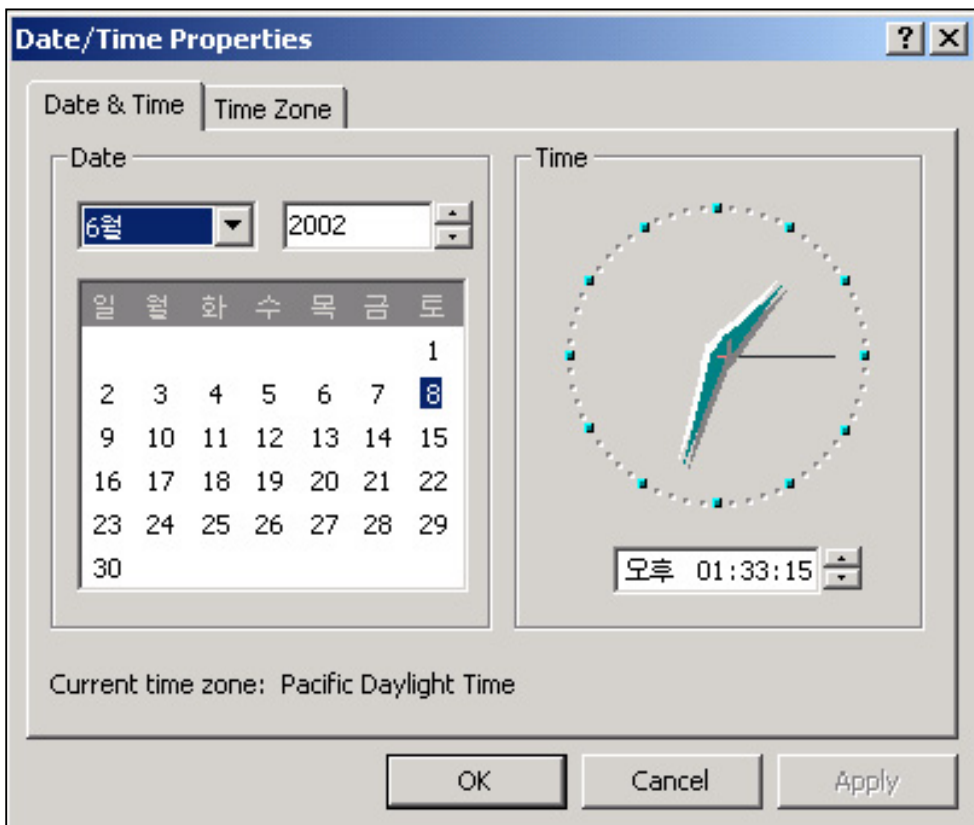



그림 2-18. 날자/시간표시형식설정속성판

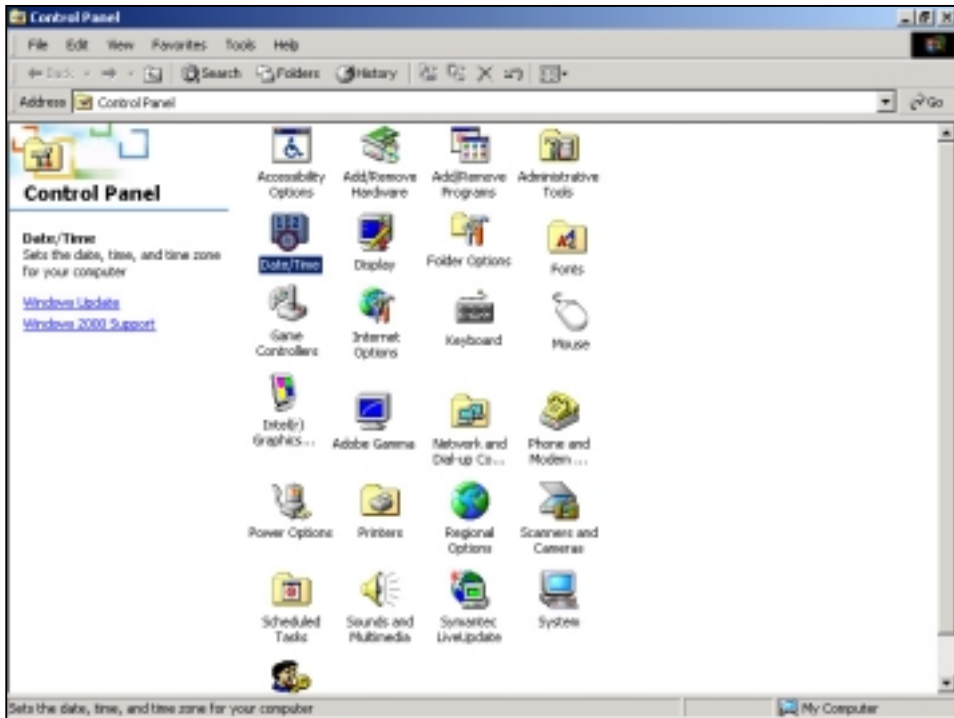
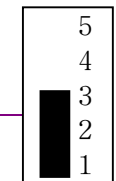



그림 2-19. 시간조절

련습 4: 날자와 시간의 설정

5
4
3
2
1

어려움정도

수 행 걸 음	설 명
1. 탁상면이 능동으로 되여 있는가를 확인한다.	조종판창문이 과제띠안에 최소화되여 있다.
2. 과제띠에 있는 시계를 찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
3. Adjust Date/Time을 선택한다.	Date/Time Properties 가 열린다. 그림 2-18 을 볼것.
4. 달을 지적하기 위하여 Date 아래에 있는 화살표를 찰칵한다.	August ▼ 달이름의 목록이 표시된다.
5. 다음달을 선택한다.	
6. 달화살표를 찰칵한다.	
7. 현재달을 선택한다.	
8. 년을 지적하는 칸을 찰칵한다.	

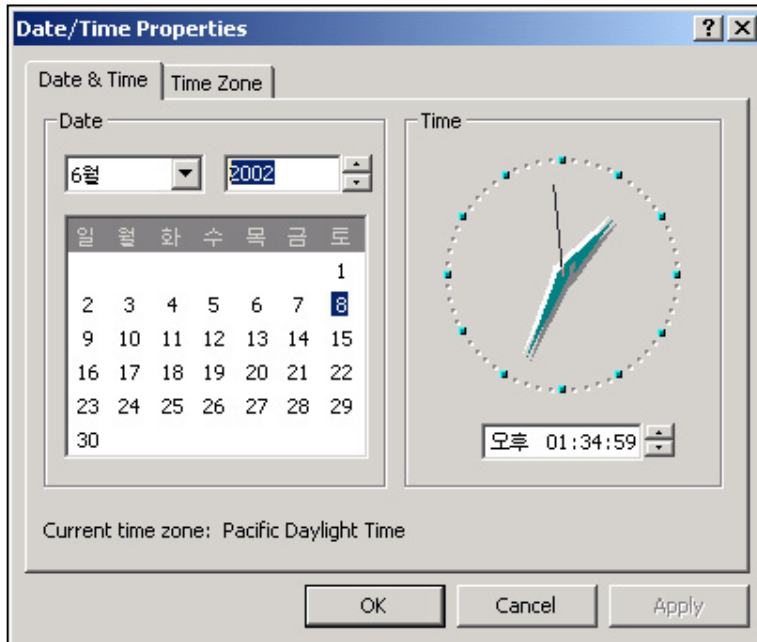



그림 2-20. 달력의 날자변경

수 행 걸 음	설 명
9. 년수를 더 크게 하기 위하여서는 웃방향의 화살표를 두번 찰칵한다.	달력의 년수가 두 해만큼 증가한다.
10. 년칸을 찰칵한다.	
11. Down Arrow를 두번 누른다.	달력의 년수가 두해 작아 진다. 건반을리용해서도 년을 크게 혹은 작게 할수도있다.
12. 시계에 시간값을 넣기전에 시계를 찰칵한다.	
13. Time칸의 웃방향화살표를 두번 찰칵한다.	시계의 시간이 두시간 더 커진다.
14. Time Zone표쪽을 찰칵한다.	속성판이 갱신된다.
15. Time Zone화살표를 찰칵한다.	시간대목록이 표시된다.
16. 다른 시간대를 선택해 본다.	

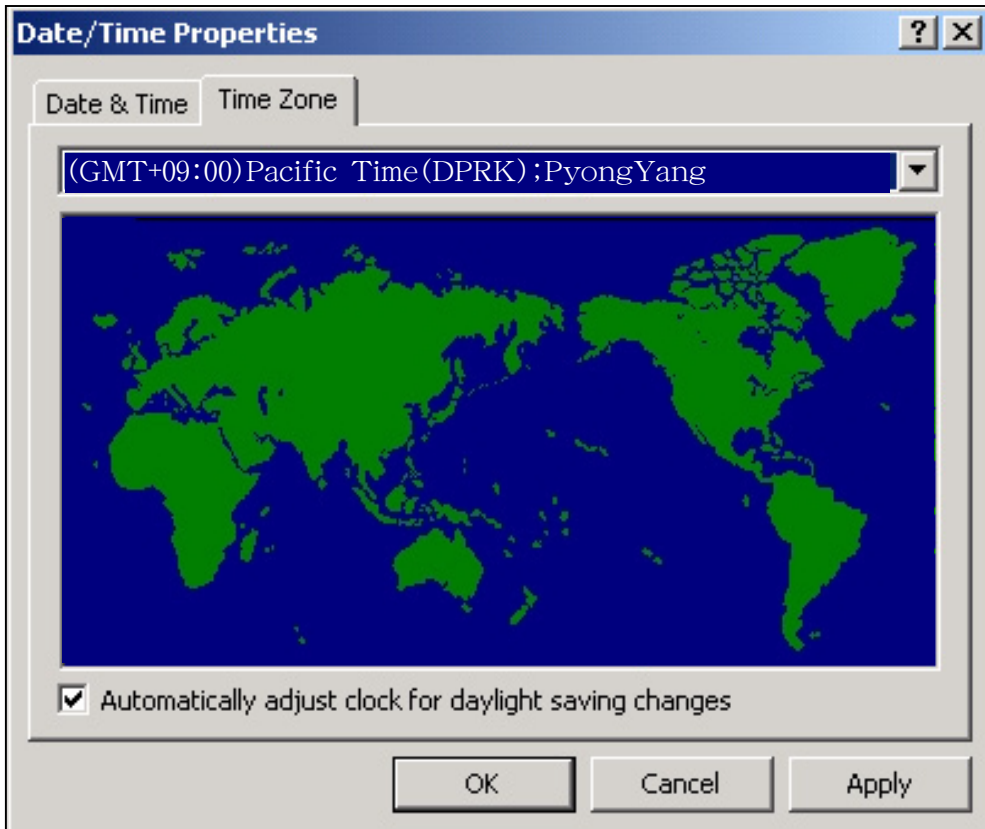



그림 2-21. 시간대를 사용자의 지역으로 변화

수 행 걸 음	설 명
17. Time Zone 화살표를 찰칵한다.	
18. 시간대를 선택한다.	그림 2-21 을 볼것.
19. OK 를 찰칵한다.	변경을 적용하며 속성판을 닫는다. 과제띠의 시계는 변경을 반영한다.
20. 과제띠에 있는 Control Panel 단추를 찰칵한다.	조종판창문이 열린다.
21. Date/Time 을 두번 찰칵한다.	Date/Time Properties 가 열린다.
22. 시간값을 입력하기전에 찰칵한다.	

수 행 걸 음	설 명
23. Time 칸의 아래방향화살표를 두번 찰칵한다.	
24. OK를 찰칵한다.	그림 2-19를 볼것.
25. Control Panel창문의 닫기단추를 찰칵한다.	
26. 이 화면을 그대로 남겨 둔다.	여기로부터 계속한다.

련습 5 의 시작에 앞서

속성판리용

개념

속성판은 Windows 2000 전문판환경의 아주 중요한 요소이다. 속성판은 객체의 동작환경을 조절할수 있게 해준다.

Windows 2000 전문판은 그 환경의 모든 요소(탁상면, 창문, 아이콘, 응용프로그람, 디스크구동기, 문서, 폴더, 인쇄기, …)들을 독자적인 객체로서 취급한다. 매 객체들은 자기의 이름, 색갈, 크기, 화면에서의 위치와 같은 자기 고유의 속성모임을 가지고 있다.

속성판은 특수한 대화칸이다. 매 선택항목들은 그 대화칸의 맨 웃띠에 표쪽형태로 배치되여있다. 표쪽을 찰칵하면 대화칸이 변하며 해당 객체에 적용할수 있는 각이한 속성모임들을 호출할 수 있게 된다.

객체의 속성판에 접근하는데는 여러가지 방법이 있다. 해당 창문안에 있는 어떤 객체가 선택되였을 때 파일차림표우에 있는 Properties 항목을 리용할수 있다. 실행시킬수 있는 객체라면 그 객체우에서 오른쪽찰칵하여 그의 지름차림표우의 Properties 항목을 선택할수 있다.

묘리, 기교, 지름길

1. 수정하려고 하는 속성판을 찾을 때까지 객체의 속성판에 있는 표쪽을 찰칵한다.

2. 속성판에 있는 희미하게 나타나는 항목은 수정에 리용할수 없는것들이다.

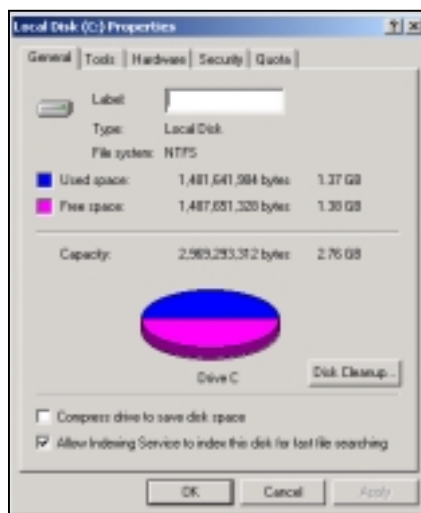



그림 2-22. 하드구동기의 속성설정판

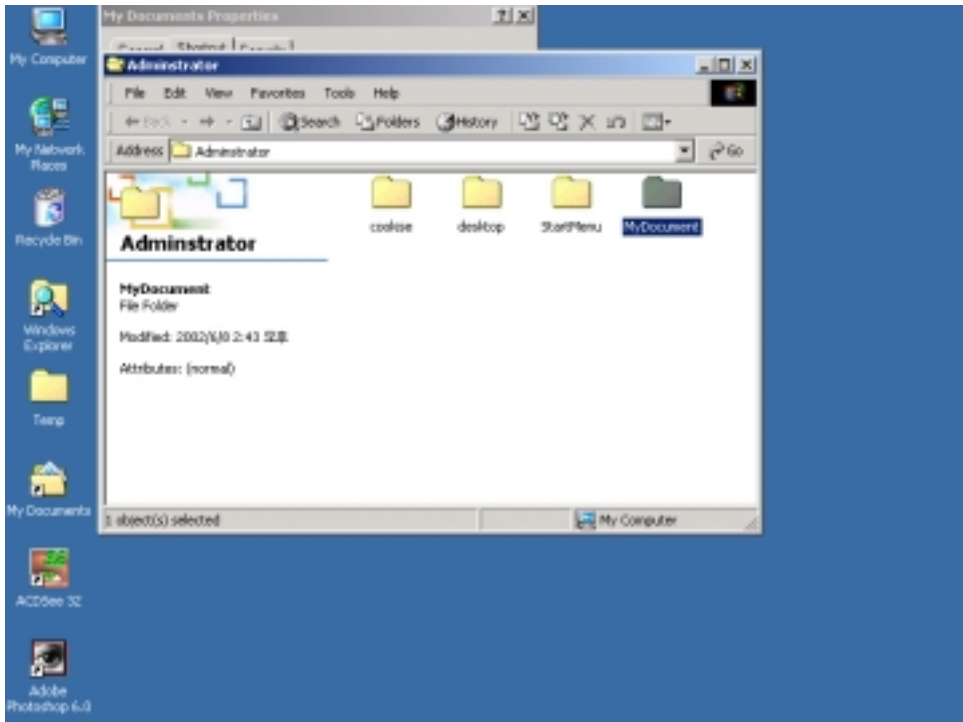



그림 2-23. 목표폴더를 찾기

5
4
3
2
1
어려움정도

련습 5: 속성판리용

수 행 걸 음	설 명
1. 탁상면이 능동으로 되여 있는가를 확인한다.	아무런 창문도 열려 있지 않다.
2. My Computer 아이콘을 두번 찰칵한다.	<나의 콤퓨터>창문이 열린다.
3. 하드디스크아이콘 (C:)를 찰칵한다.	
4. File 에서 Properties 를 선택한다.	국부디스크(C:)속성판이 열린다. 그러면 현재의 하드디스크구동기에 대한 일반정보를 볼수 있다. 그림 2-22 를 볼것.
5. Tools 표쪽을 찰칵한다.	속성판이 갱신된다. 오유검사, 여벌복사, 단편화상태에 대한 정보들이 현시된다.

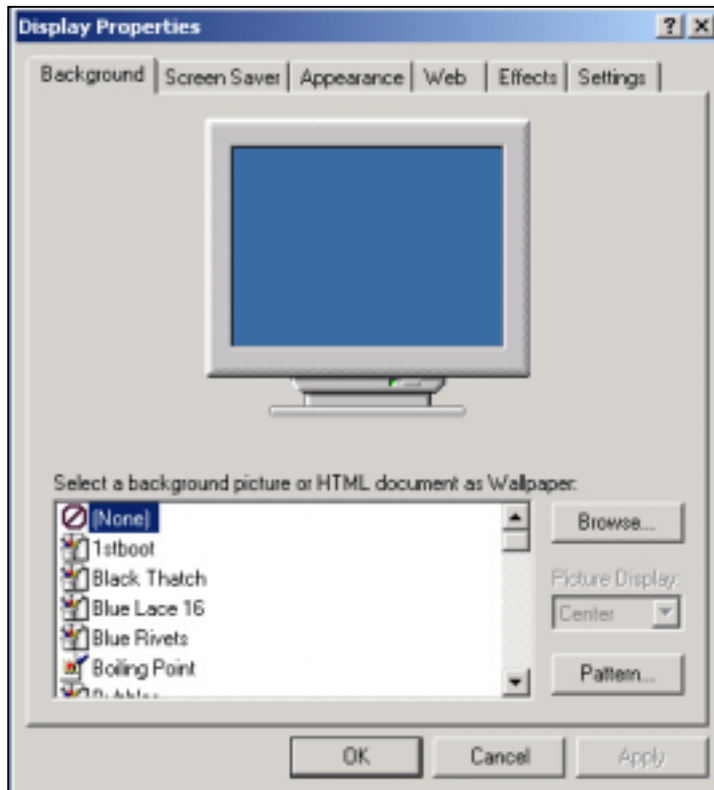



그림 2-24. 탁상면속성설정판

수 행 걸 음	설 명
6. Cancel을 찰칵한다.	속성판을 닫는다.
7. 하드디스크아이콘을 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
8. Properties를 선택한다.	국부디스크(C:)의 속성판이 다시 열린다. 그림 2-24를 볼것.
9. Cancel을 찰칵한다.	
10. Close단추를 찰칵한다.	그 창문을 닫는다.
11. 탁상면을 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
12. Properties를 선택한다.	현시속성판이 열린다. 그림 2-24를 볼것.
13. Cancel을 찰칵한다.	
14. Taskbar를 오른쪽찰칵한다.	

수 행 결 음	설 명
15. Properties를 찰칵한다.	과제띠와 시작차림표의 속성판이 열린다.
16. Advanced표쪽을 찰칵한다.	
17. Cancel을 찰칵한다.	
18. My Document지름아이콘을 오른쪽 찰칵한다.	
19. Properties를 선택한다.	나의 문서속성판이 열린다. 그림 2-25 를 볼것.
20. General표쪽을 찰칵한다.	나의 문서속성판이 갱신된다. 이 폴더에 대한 특정정보가 General 표쪽우에 표시된다.
21. Sharing표쪽을 찰칵한다.	망에 련결되였을 때 다른 사용자와 함께 폴더를 공유할수 있게 해준다.

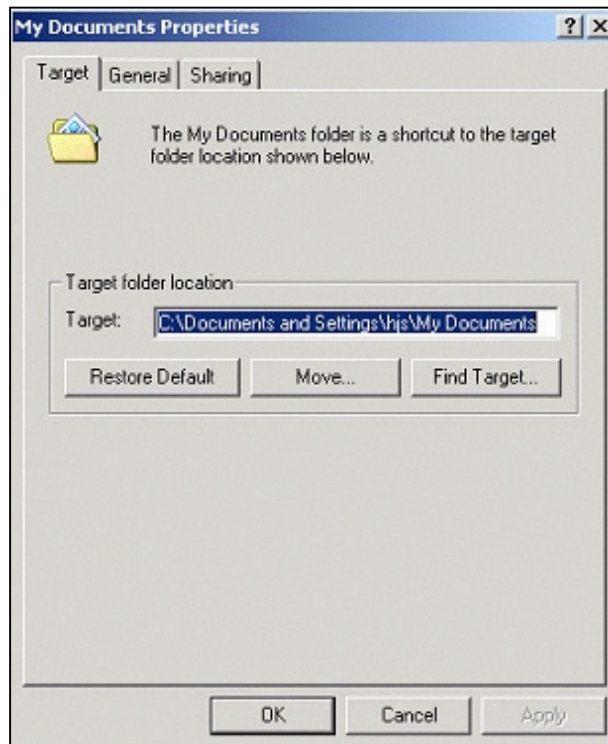



그림 2-25. My Documents 속성설정판

수 행 걸 음	설 명
22. Taget 표쪽을 찰칵한다.	
23. Target folder location 의 아래에 있는 Find Target 를 찰칵한다.	관리자창문이 열리고 나의 문서폴더의 위치가 표시된다. 그림 2-23 을 볼것.
24. Administrator 창문우의 Close 단추를 찰칵한다.	
25. My Documents Properties 속성판우의 Cancel 을 찰칵한다.	그 창문을 닫는다. 이 부를 끝낸다.

복습문제

옳은가 틀리는가를 대답하시오.

1. 조종판으로부터 객체의 속성판을 호출만 할수 있다.
2. 마우스의 이동속도를 조절할수 있다.
3. 화면보호프로그람의 통과암호는 대소문자를 구별한다.
4. Windows 2000 전문판은 한가지 종류의 화폐형식만을 지원해 주고 있다.
5. Date/Time 속성판은 날자, 시간 그리고 시간대를 설정해 줄수 있게 해준다.

옳은것을 선택하시오.

6. 마우스의 속성에 포함되는것
   ㄱ) 지시자의 속도
   ㄴ) 마우스단추의 배치
   ㄷ) 두번 찰칵하는 속도
   ㄹ) 이상의 모든것
7. 다음의 항목들중 어느것이 탁상면의 배경을 작은 그림들로 반복배렬해 놓는가?
   ㄱ) 확대
   ㄴ) 중심
   ㄷ) 타일
   ㄹ) ㄱ)와 ㄷ)의 둘 다 배렬한다.

답: 1. 옳지 않다 2. 옳다 3. 옳다 4. 옳지 않다
5. 옳다 6. ㄹ) 7. ㄷ)

학습정형평가

이 부의 학습과정을 통하여 갖추어야 할 자질을 제시한다. 평가방법으로 매 자질들에 대한 습득정도를 검토해 보자.

다음과 같은 자질을 갖추었는가?

학습제목	예	복습필요함
마우스와 건반의 조절	☐	☐
현시설정의 조절	☐	☐
지역설정의 수정	☐	☐
날자 및 시간의 설정	☐	☐
속성판의 리용	☐	☐

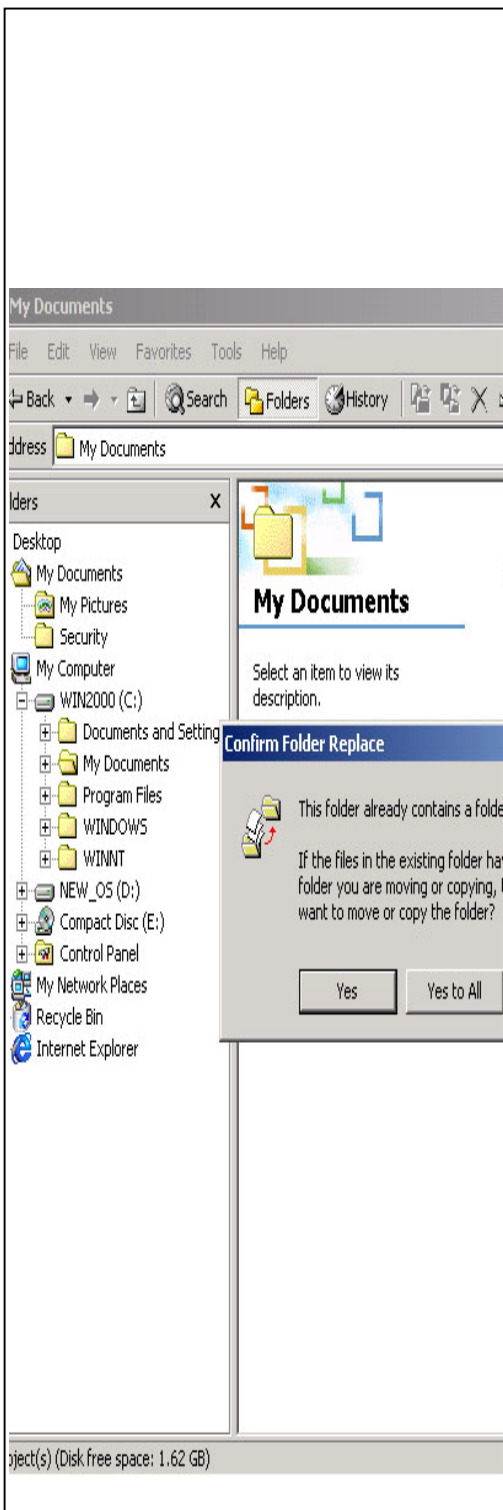
이 부에서 제시한 개념들의 리해정도를 시험하기 위하여 다음의 작업을 해보시오.

조종판창문에서 마우스의 이동속도와 건반의 반복속도를 편리한 정도로 될 때까지 조절한다. 탁상면으로부터 직접 Date/Time 속성판을 호출한 다음 콤퓨터의 날자와 시간을 조사한다. 지역설정판에 들어 가 설정하려는 날자 및 시간형식으로 조절한다.

Windows 2000
전문판

제 3 부

파일관리

Windows 2000 전문판은 파일들과 폴더들을 취급하는 방법과 그 기능들에 대해서 알기 쉽게 설명해 주고 있다.

개괄: 파일관리

콤퓨터를 처음 다루는 사람들에게 있어서는 조작체계가 파일들과 폴더들을 취급하는 관리법이 좀 생소할수 있다. 그러나 Windows 2000 전문판에서 리용되고 있는 계층구조는 대단히 유연하며 리해하기 쉽다.

폴더들의 계층구조를 사무실의 책장안에 들어있는 폴더와 같이 생각할수 있다. 디스크(플로피디스크 및 하드디스크)구동기들은 개별적인 서랍과 같이 생각할수 있다. 이 서랍들은 그 매개 안에 다시 보조폴더와 파일들이 들어 있는 폴더와 보조폴더들로 나누어 진다. 폴더와 보조폴더안에는 파일들이 포함된다.

이 계층구조를 관리하기 위하여 Windows 2000 전문판은 Windows 탐색기를 제공해 주고 있다. 탐색기에서는 도표형태로 전체 계층구조를 보여준다.

폴더들은 아이콘들을 나무와 같은 구조로 표현해 주고 있으며 파일들은 독특한 아이콘으로 표시하고 있다. 파일과 폴더구조에 친숙해 지는데 따라 Windows 탐색기대신에 My Computer 창문을 리용해서도 효과적으로 파일들에 접근할수 있다.

Windows 2000 전문판을 항행하는데서 사용자는 어느 대면부를 선택하는가에 관계없이 파일들을 취급할수 있다. 마우스나 건반을 리용하여 파일들을 열고 복사하며 옮기거나 지우기 또는 이름변경 등을 할수 있다.

Windows 2000 전문판환경에서는 또한 삭제한 파일들을 간편하고 안전하게 관리할수 있도록 해주는 휴지통을 제공해 주고 있다. 만일 실지로 파일을 지우지 않으려고 한다면 휴지통으로부터 그 파일을 회복할수 있다. 그러나 일단 휴지통까지도 완전히 청소하였다면 그때는 파일들에 대한 복원을 진행할수 없다.

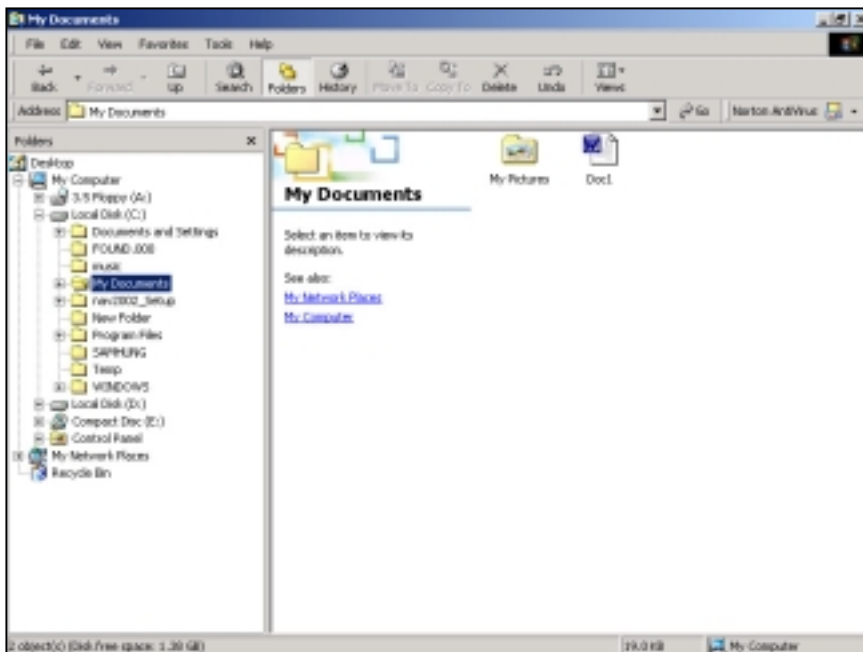



그림 3-1. Windows 탐색기

도 달 목 표

이 부의 도달목표는 다음과 같은 작업을 수행할수 있는 자질을 갖추게 하는데 있다.

1. 계층체계의 리용
2. 파일과 폴더만들기
3. 파일과 폴더관리
4. 탐색기의 차림표를 리용한 작업
5. Open/Save as 항목을 리용하기
6. 휴지통의 리용
7. 디스케트양식화

련습 1 의 시작에 앞서

계층체계의 리용

개념

Windows 2000 전문판의 계층적인 파일체계는 서류함(장)들이 늘어 서 있는 사무실과 같다. 다음의 계층구조목록은 Windows 2000 전문판의 폴더계층구조를 표현하고 있다.

- 태양계
  - 지구
    - 대기
    - 생명
      - 동물
        - 포유동물
        - 파충류
      - 식물
        - 나무
        - 꽃
  - 화성
    - 대기

우의 계층구조안에 있는 매개 항목들은 태양계의 요소들이다. 서로 밀접한 련관을 가지고 있는 항목들은 해당한것들끼리 집단을 이루고 있다.

이와 같은 방식으로 Windows 2000 전문판에서는 폴더와 보조폴더들을 더 쉽게 찾을수 있도록 하기 위하여 류사한 항목들에 대해서 그것들을 묶어 줄수 있게 해주고 있다. 그러나 Windows 2000 전문판에서의 계층구조는 정적인것이 아니다. 다시말하여 간단한 방법으로 각이한 계층준위들사이에서 폴더들의 이동과 복사를 할수 있다.

묘리, 기교, 지름길

1. 같은 계층의 준위 또는 위치에 있는 객체들은 같은 이름과 확장자를 가질수 없다.
2. [+] 더하기기호(+)가 앞에 붙은 폴더들에는 보조폴더들이 포함되여 있다. 이 더하기기호를 찰칵하면 그 폴더의 나무구조가 펼쳐 진다.
3. [−] 폴더아이콘의 앞에 있는 덜기기호(-)는 그 폴더안에 들어 있는 모든 보조폴더들이 현재 다 표시되였다는것을 가리킨다. 이 덜기기호를 찰칵하면 펼쳐 졌던 나무구조가 접혀 져 나타나지 않게 된다.

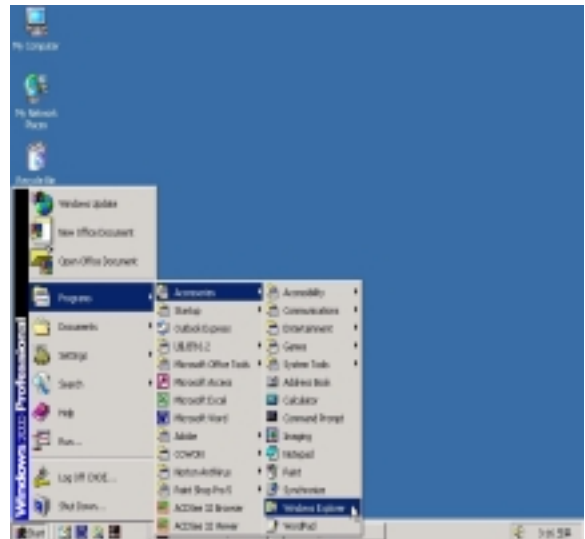



그림 3-2. 시작단추를 리용한 탐색기의 열기

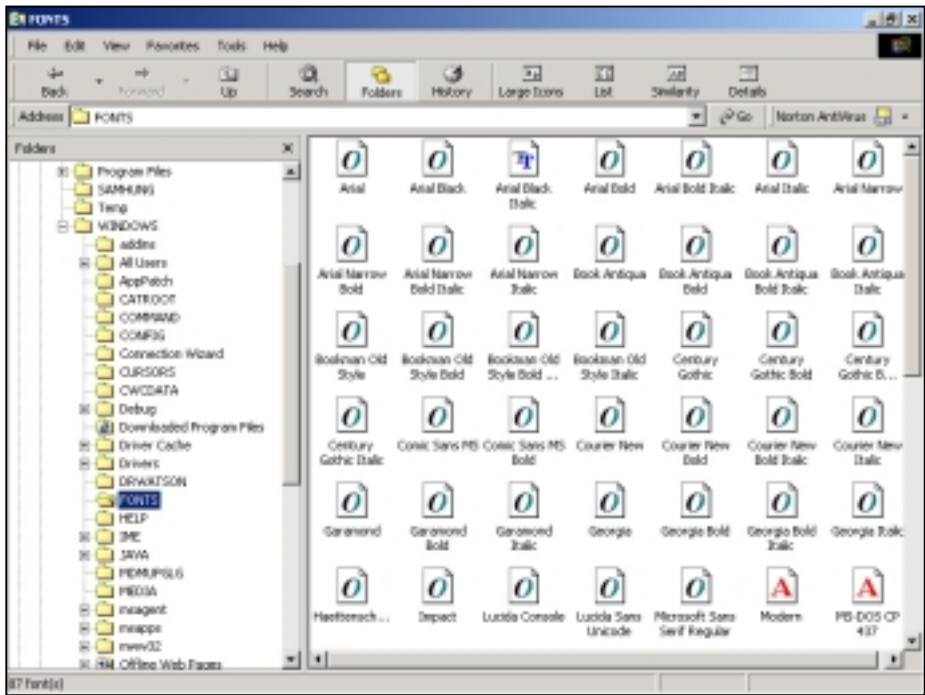



그림 3-3. 모든 계층구조의 현시

련습 1: 계층체계의 리용

수 행 걸 음	설 명
1. 탁상면이 능동으로 되여 있는가를 확인한다.	
2. 열려 진 창문들을 모두 닫는다.	
3. Start 단추를 찰칵한다.	시작차림표가 열린다.
4. Programs ⇒ Accessories ⇒ Windows Explorer 를 선택한다.	탐색기창문이 열린다. 선택된 객체의 이름이 제목띠에 나타난다. 그림 3-2 를 볼것.
5. Maximize 단추를 찰칵한다.	
6. 왼쪽 현시판에 있는 Desktop 아이콘을 찰칵한다.	그 창문이 갱신되며 왼쪽 현시판안에 탁상면만이 나타난다. 탁상면안에 있는 내용들이 오른쪽 현시판안에 표시된다.

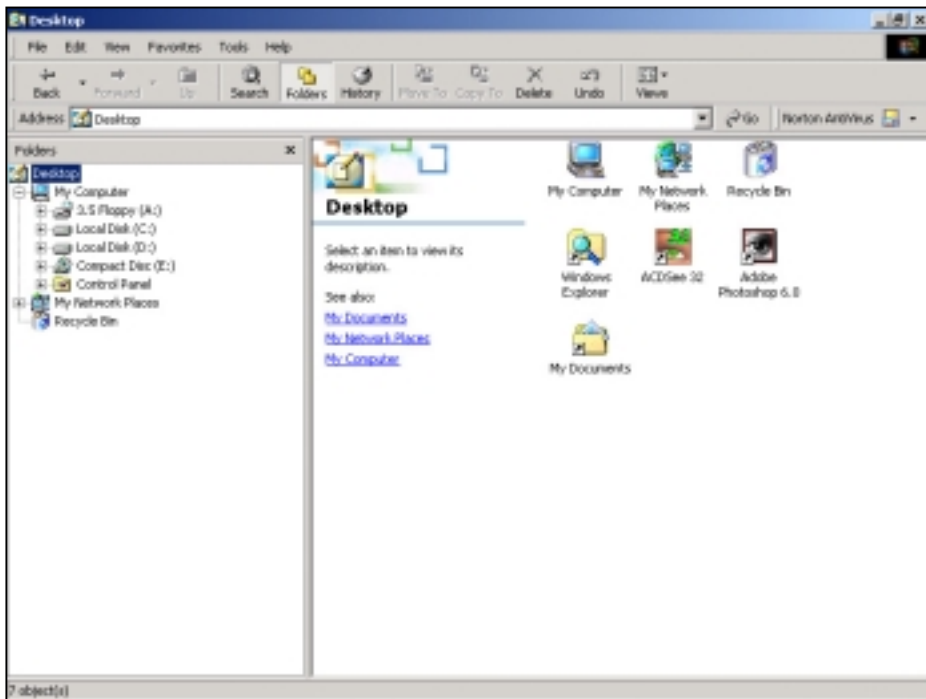



그림 3-4. 계층구조의 펼치기

수 행 결 음	설 명
7. 왼쪽 현시판안에 있는 Desktop 를 두번 찰칵한다.	탁상면의 내용이 왼쪽 현시판안에 나타난다. 오른쪽 현시판안의 내용이 왼쪽 현시판안의 내용과 일치하다는것을 알수 있다.
8. My Computer 의 왼쪽에 있는 +기호를 찰칵한다.	My computer 의 왼쪽에 표시된 덜기기호(-)는 그 폴더가 펼쳐 졌다는것을 가리킨다. 그림 3-4 를 볼것.
9. Local Disk (C:)의 왼쪽에 있는 + 기호를 찰칵한다.	왼쪽 현시판이 변하며 국부디스크(C:)의 보조폴더들을 표시한다. 왼쪽 현시판안에서 폴더들을 선택하지 않는한 오른쪽 현시판안의 내용은 갱신되지 않는다.
10. WINNT 의 왼쪽에 있는 + 기호를 찰칵한다.	WINNT 보조폴더안에 포함되여 있는 모든 보조폴더들이 표시된다.
11. Fonts 폴더를 찰칵한다.	서체폴더가 열리며 오른쪽 현시판안에 파일들이 현시된다.

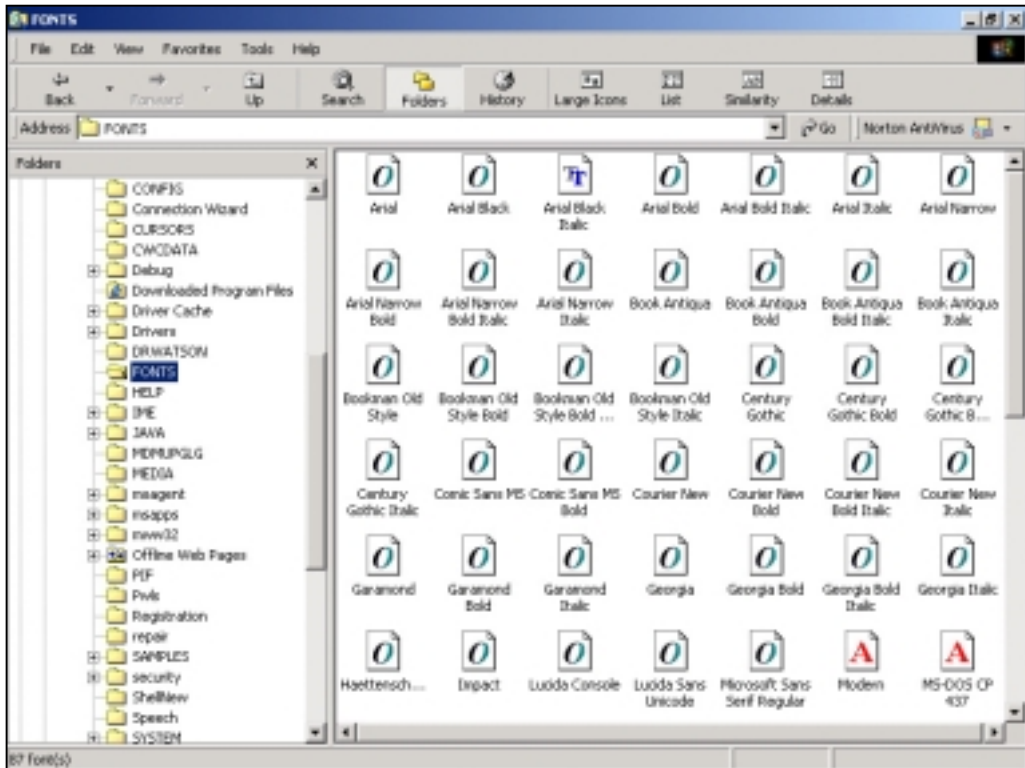



그림 3-5. 칸막이선의 위치옮기기

수 행 걸 음	설 명
12. 칸막이선우에로 지시자를 움직인다.	지시자가 수평방향의 량쪽화살표로 변한다.
13. 왼쪽 현시판안의 폴더들의 이름이 가리워 지지 않고 전부 다 나타날 때까지 칸막이선을 찰칵한 상태에서 끌기한다.	왼쪽 현시판의 너비가 조절된다. 그림 3-5 를 볼것.
14. 수직흘림띠를 이동시킨다.	이 수직흘림띠는 칸막이선의 왼쪽에 있다. 계층구조가 현시된다. 그림 3-3 을 볼것.
15. WINNT의 왼쪽에 ⊟기호를 찰칵한다.	WINNT 의 왼쪽에 더하기기호가 표시된다.
16. My Computer의 왼쪽에 있는 ⊟기호를 찰칵한다.	왼쪽 현시판안의 My computer 의 계층구조현시가 줄어 들며 My computer 의 내용이 오른쪽 현시판안에 현시된다.

수 행 결 음	설 명
17. My Computer의 왼쪽에 있는 +기호를 찰칵한다.	국부디스크(C:)안의 계층구조표시가 닫겨 지지 않는다. 그것을 위해서는 그 계층구조의 매 준위들을 개별적으로 닫아주어야 한다.
18. Local Disk (C:)의 왼쪽에 있는 –기호를 찰칵한다.	
19. My Computer의 왼쪽에 있는 –기호를 찰칵한다.	
20. 오른쪽 현시판에 있는 Local Disk(C:)를 두번 찰칵한다.	오른쪽 현시판안에서 C 구동기안의 보조폴더들이 현시되면서 갱신된다. 왼쪽 현시판안에는 My computer 의 계층구조가 펼쳐 지게 된다.
21. 오른쪽 현시판안에서 WINNT를 두번 찰칵한다.	
22. Show Files를 찰칵한다.	WINNT 폴더들의 안에 있는 보조폴더들이 현시된다.
23. Local Disk (C:)의 왼쪽에 있는 –기호를 찰칵한다.	
24. My Computer의 왼쪽에 있는 –기호를 찰칵한다.	
25. 이 화면을 그대로 남겨 둔다.	여기서부터 다음 련습을 계속한다.

련습 2 의 시작에 앞서

파일과 폴더만들기

개념

플로피디스크가 양식화되면 서류들을 보관하는 빈 서랍과 같이 된다. 서류들이 늘어 남에 따라 그것들을 더 잘 관리하기 위해서는 더 많은 부분구역들을 만들어 주어야 한다. 대부분의 응용프로그람들은 사용자가 만든 파일들을 기정의 폴더안에 놓지만 사용자들이 전용폴더를 만들어 리용할수도 있다.

매개 폴더들은 계층구조안에서 자기 고유의 이름들을 가지고 있다. 실례로 탁상면우에 《Temp》라는 폴더를 만들어 놓을수 있으며 그것을 또한 <C:구동기>준위와 같이 놓을수도 있다. 그러나 같은 준위에 같은 이름을 가진 두개의 폴더를 놓을수는 없다.

폴더와 보조폴더들의 명명규칙은 파일들에서와 마찬가지이다. 폴더의 이름은 255 개까지의 문자를 리용할수 있으나 조작체계가 리용하는 특수문자들(\ / : , * ? < > |)은 리용할수 없다. 폴더와 보조폴더들의 이름을 달 때 이러한 문자들을 리용하려고 한다면 오유통보를 표시한다.

사용자는 파일차림표에서 리용할수 있는 New 보조차림표안의 폴더지령을 리용하여 폴더와 보조폴더들을 만들수 있다. 디스크의 용량이 허용하는 만큼의 많은 폴더들을 계층구조안에 추가할수 있다. 현재의 계층구조안에 있는 어떤 폴더안에서 새로운 폴더를 만들었다면 그것은 보조폴더로 된다.

묘리, 기교, 지름길

1. 폴더와 보조폴더의 이름달기에 255 개까지의 문자들을 리용할수 있으므로 그 이름들이 길어서 창문안에 다 나타나지 않을수 있다. 때문에 폴더와 그 안의 내용들의 이름을 줄임형으로 달수 있다.
2. 이름을 달기 위하여 조작체계가 리용하는 \ / : , * ? < > | 와 같은 특수문자들은 리용할수 없다.
3. 폴더를 새로 만들기전에 현재 계층구조안에서 자기의 준위를 확인하여야 한다. 그렇지 않으면 만들려고 하는 준위와는 다른 준위에 놓이게 될수 있다.
4. 폴더를 지우면 그안의 파일들과 함께 보조폴더들도 제거된다.

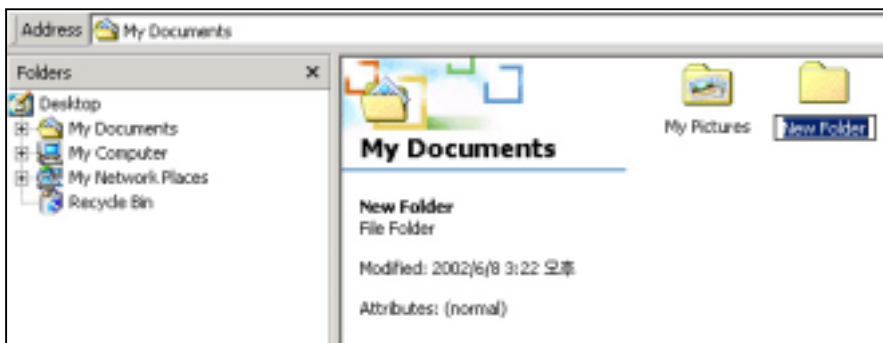



그림 3-6. 새로운 폴더만들기

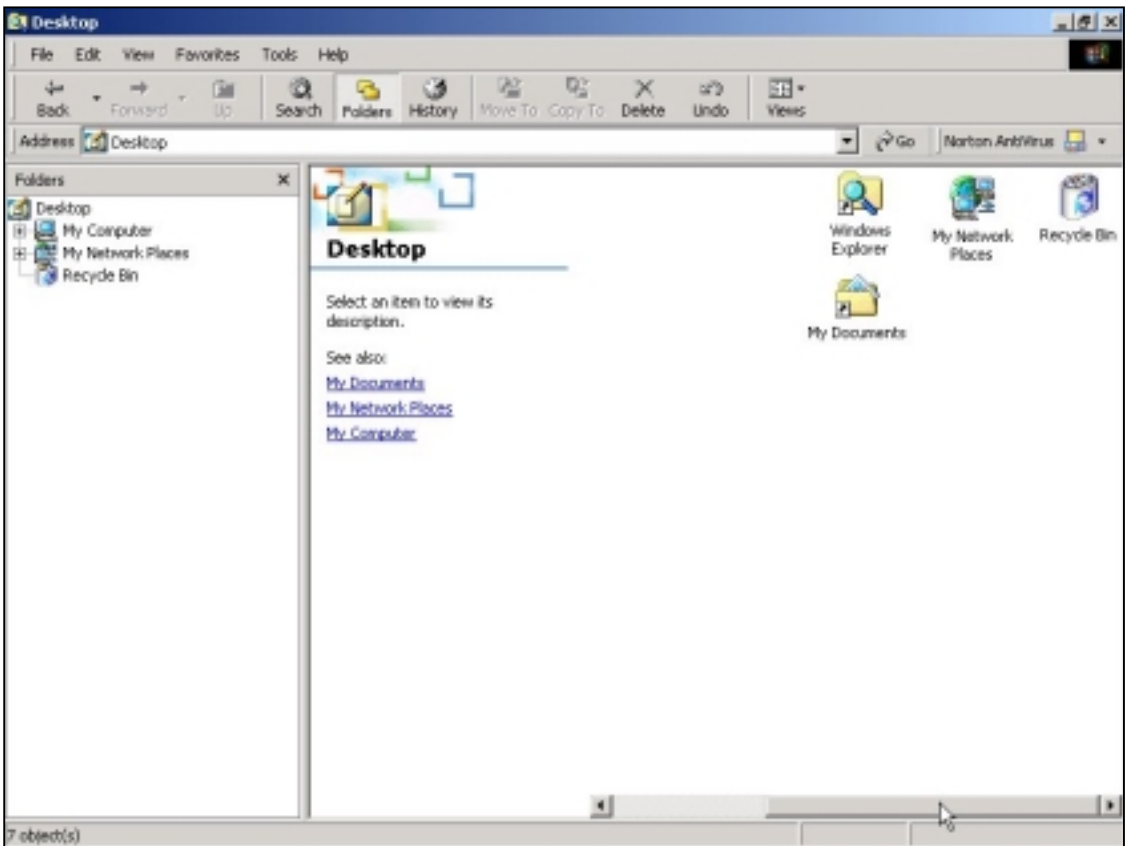



그림 3-7. 탁상면우에서 새로운 파일과 폴더의 보기

련습 2: 파일과 폴더만들기

5
4
3
2
1
어려움정도

수 행 걸 음	설 명
1. Windows 탐색기를 연다.	
2. My Document를 찰칵한다.	
3. File ⇒ New ⇒ Folder를 선택한다.	My Document 안에 New Folder가 첨가되며 그 폴더이름이 강조되여 현시된다. New Folder는 My Document 폴더의 보조폴더이다. 그림 3-6을 볼것.
4. **School Paper**를 입력하고 Enter를 누른다.	그 폴더의 이름을 고친다. 파일과 폴더들의 이름에는 255개까지의 문자와 공백들을 포함할수 있다.

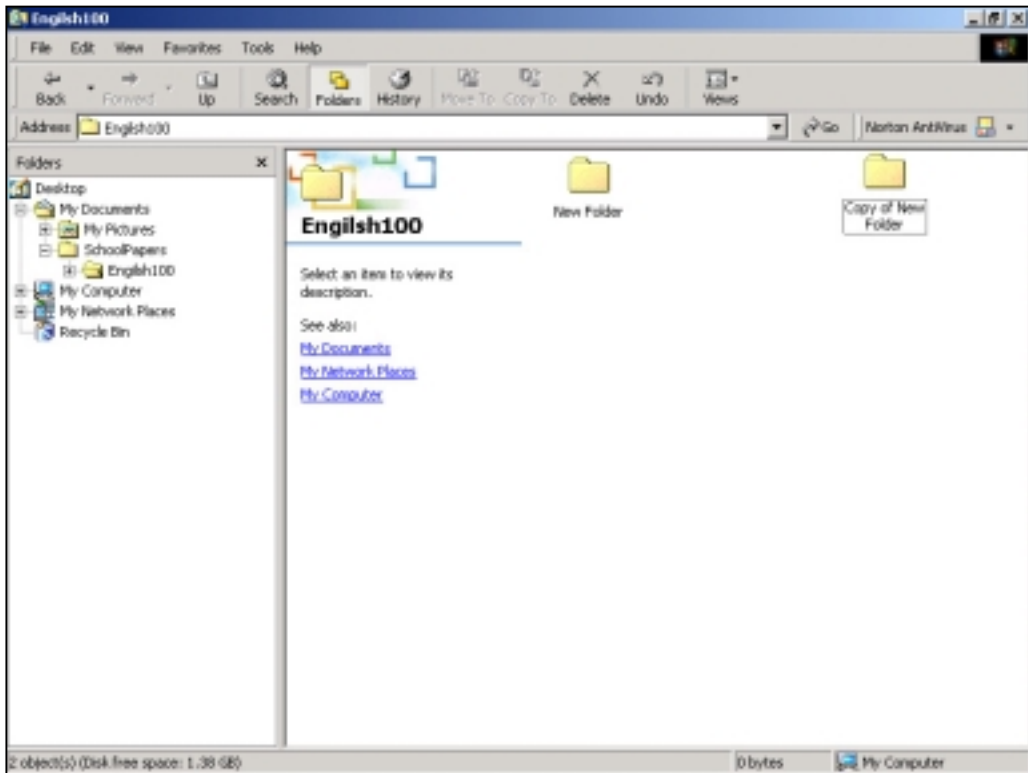



그림 3-8. 오려둠판으로부터 새 폴더를 붙이기

수 행 걸 음	설 명
5. 오른쪽 현시판안에서 School Paper 를 두번 찰칵한다.	School Paper 폴더가 열리며 오른쪽 현시판은 비여 있다.
6. 칸막이선우에 지시자를 옮긴다.	이때 지시자가 수평방향의 량쪽화살표로 변화된다.
7. 칸막이선을 왼쪽으로 끌기한다.	
8. 오른쪽 현시판을 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
9. New ⇒ Folder 를 선택한다.	New Folder 가 School Paper 폴더에 첨부된다. New Folder 는 School Paper Folder 의 보조폴더이다.
10. **English 100** 을 입력하고 Enter 를 누른다.	
11. 오른쪽 현시판안에서 English 100 을 두번 찰칵한다.	English 100 폴더가 열리며 오른쪽 현시판은 비여 있다.

수 행 걸 음	설 명
12. 오른쪽 현시판을 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
13. New ⇒ Folder를 선택한다.	New Folder가 English 100 Folder에 첨가된다. 이 New Folder는 English 100 folder의 보조폴더이다.
14. 오른쪽 현시판안의 빈 구역을 찰칵한다.	New Folder의 선택이 해제된다.
15. New Folder를 한번 찰칵한다.	New Folder가 선택된다.
16. Control + C 를 누른다.	New Folder 를 복사하기 위하여 오려둠판에 넣는다.
17. 오른쪽 현시판안의 빈 구역을 찰칵한다.	New folder의 선택이 해제된다.
18. Control + V를 누른다.	오른쪽 현시판안에 New Folder의 두번째 복사(2)가 나타난다. 그림 3-8을 볼것.

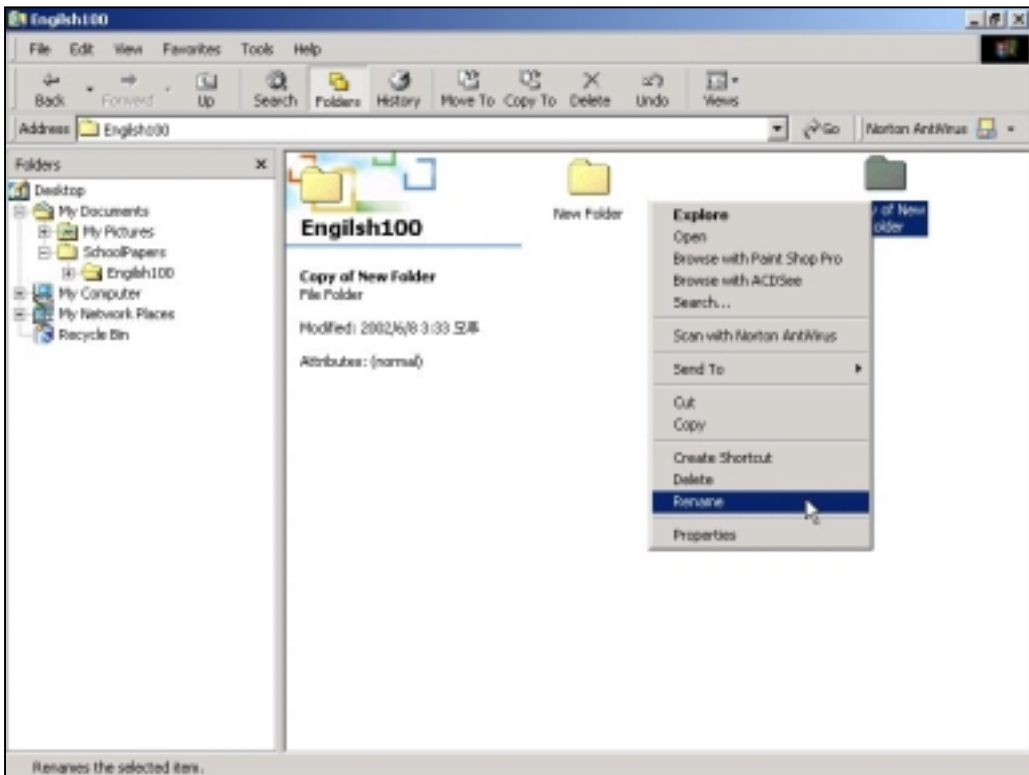



그림 3-9. 새 폴더의 이름고치기

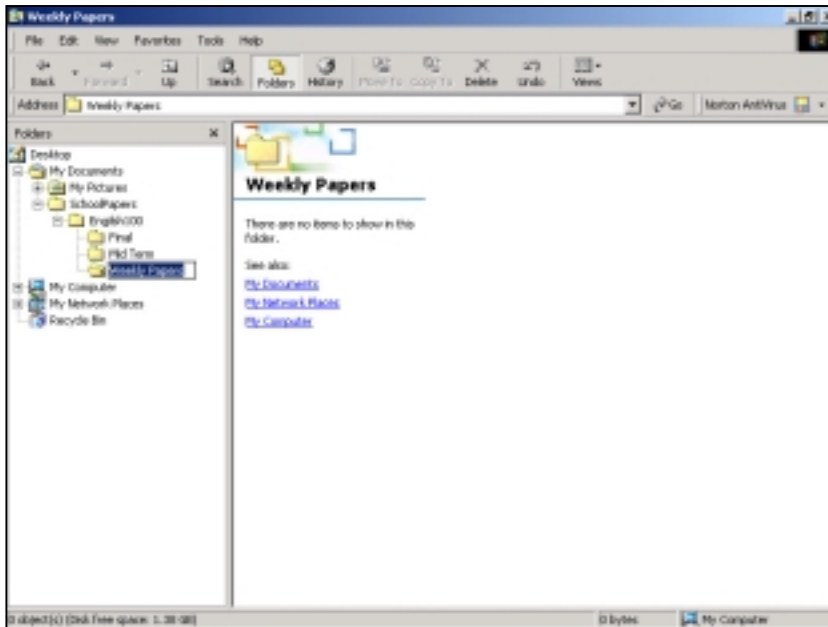



그림 3-10. 건반을 리용하여 폴더의 이름고치기

수 행 걸 음	설 명
19. Edit ⇒ Paste 를 선택한다.	New Folder 의 복사(2)가 오른쪽 현시판 안에 나타난다.
20. 오른쪽 현시판안에 있는 New Folder 폴더를 한번 찰칵한다.	New Folder 폴더가 선택된다.
21. New Folder 본문을 그 선택된 폴더의 오른쪽에로 찰칵한다.	그 폴더의 이름을 고치기 위하여 선택된다. 약간의 동안을 두고 찰칵을 두번 하면 그 폴더의 이름을 고칠수 있는 상태로 된다.
22. **Weekly Papers** 를 건입력한다.	이때에 Enter 를 누르지 않는다.
23. 오른쪽 현시판안의 빈 구역을 찰칵한다.	오른쪽 현시판안의 빈 구역을 찰칵하면 폴더에 대한 선택을 해제한다.
24. Copy of New Folder 를 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
25. Rename 을 선택한다.	New Folder 이름의 복사가 강조된다. 그림 3-9 를 볼것.

수 행 걸 음	설 명
26. **Mid Term** 을 입력하고 Enter 를 누른다.	
27. New Folder 의 Copy (2) 를 찰칵한다.	
28. F2 를 누른다.	F2 는 파일들과 폴더들의 이름을 고치기 위한 지름건이다.
29. **Final** 을 입력하고 Enter 를 누른다.	
30. 왼쪽 현시판안에서 English 100 을 두번 찰칵한다.	English 100 폴더의 보조폴더들이 현시된다.
31. 왼쪽 현시판안에 있는 Weekly Paper 폴더를 찰칵한다.	Weekly Paper 폴더가 열리며 그 폴더의 내용(비여 있다.)이 현시된다.
32. 왼쪽 현시판안에 있는 Weekly Paper 폴더를 찰칵한다.	Weekly Paper 폴더가 열리며 그 폴더의 내용(비여 있다.)이 현시된다.
33. **Fall Paper** 를 입력하고 Enter 를 누른다.	English 100 폴더안의 보조폴더들이 자모순으로 배렬된다.
34. 왼쪽 현시판안에 English 100 을 찰칵한다.	

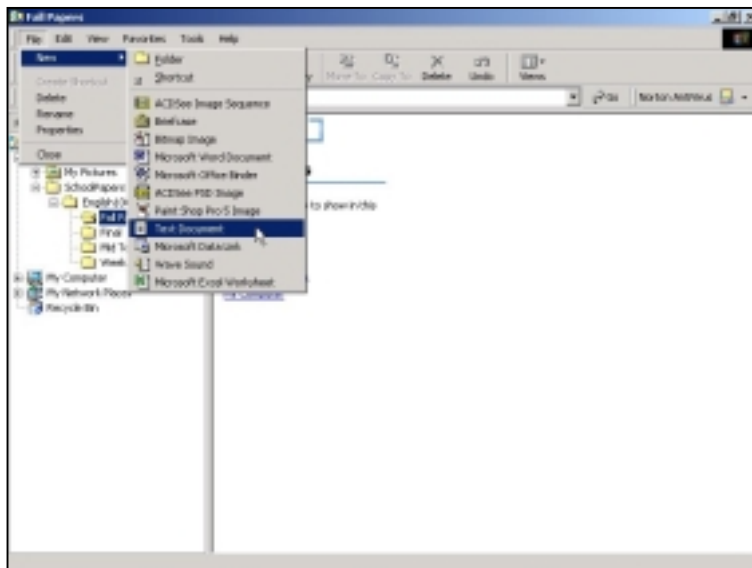



그림 3-11. 새로운 파일을 폴더에 첨가

수 행 걸 음	설 명
35. File ⇒ New ⇒ Folder를 선택한다.	
36. **Test Scores** 를 입력하고 Enter를 누른다.	Test Scores 가 English 100 폴더에 첨가된다.
37. 왼쪽 현시판에 Fall Papers를 찰칵한다.	
38. File ⇒ New ⇒ Text ⇒ Document를 선택한다.	New Text 문서가 Fall Papers 폴더에 첨가된다. 그림 3-11 을 볼것.
39. **Assignment 1** 의 입력후 Enter를 누른다.	
40. 왼쪽 현시판안에 있는 Test Scores를 찰칵한다.	
41. 오른쪽 현시판안의 빈 구역을 찰칵한다.	
42. New ⇒ Text Document를 선택한다.	
43. **Weekly Scores** 를 입력하고 Enter를 누른다.	
44. Minimize단추를 누른다.	Windows 탐색기가 과제띠에로 최소화된다.
45. 탁상면을 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 현시된다.
46. New ⇒ Folder를 선택한다.	탁상우에 새로운 폴더를 현시한다.
47. Enter를 누른다.	
48. 탁상면을 오른쪽찰칵한다.	
49. New ⇒ Text Document를 선택한다.	새로운 파일이 탁상면우에 현시된다.
50. Enter를 누른다.	
51. 과제띠우에 Text Scores를 찰칵한다.	Windows 탐색기가 열리며 왼쪽 현시판안에 있는 계층구조의 밑에 새로운 폴더를 현시한다.
52. 왼쪽 현시판안에 있는 Desktop를 두번 찰칵한다.	
53. 필요하면 오른쪽으로 수평흘림띠를 끌기한다.	탁상면의 내용들이 오른쪽 현시판안에 표시되며 새로운 본문문서가 보여 진다. 그림 3-7 을 볼것.
54. 이 화면을 그대로 남겨 둔다.	여기서부터 계속된다.

련습 3 의 시작에 앞서

파일과 폴더관리

개념

콤퓨터의 사용자들에게는 폴더와 프로그람들 그리고 문서들을 옮기거나 복사해야 할 필요가 항상 제기된다. 실례로 원천플로피디스크나 파일이 파괴되거나 잃어 지는 경우를 예견하여 자료에 대한 여벌복사본을 만들어 둘 필요가 있다. 복사는 또한 원래 파일의 사본을 그대로 복사하여 보관할수 있게 해준다.

편집차림표에 있는 자르기, 복사 그리고 붙이기항목들은 폴더들사이에서 파일들을 옮기거나 복사할수 있으며 자르기를 위하여 Control + X, 복사를 위하여 Control + C, 붙이기를 위하여 Control + V 와 같은 지름건을 리용할수 있다.

파일옮기기는 한 위치로부터 다른 위치에로 항목들을 이동시키기 위한 유용한 기능이다. 원래 항목의 복사본을 만드는 복사와는 달리 옮기기는 계층구조안에서 그것들을 단순히 재배치할뿐이다. 하드디스크를 청소할 때에는 하드디스크의 내용들을 다른 매체에 복사하고 하드디스크안의 본래 내용들을 지우기할 대신 미리 그것들을 플로피디스크나 기타매체에 옮기기하면 된다.

묘리, 기교, 지름길

1. 하드디스크안의 임의의 위치에로 객체들을 복사하기 위하여 Control 건을 누른 상태에서 마우스로 그 항목을 끌어 가면 된다. 만일 Control 건을 누르지 않고 끌어다 놓으면 그 파일은 새로운 위치에로 옮겨 질뿐이다.

2. 하드디스크로부터 플로피디스크우에로 객체를 옮기기 위하여서는 Shift 건을 누르고 끌어다 놓으면 된다. Shift 건을 누르지 않고 끌어다 놓으면 그 파일은 플로피디스크에로 복사된다.

3. 또한 Send To 항목을 리용하여서도 플로피디스크에로 파일들을 복사할수도 있는데 그것은 파일차림표와 여러가지의 지름차림표들에서 볼수 있다.

4. 원천위치에 있는 파일이름과 같은 이름을 가진 파일이 목표위치에 있다면 그 파일을 덧쓰기하겠는가를 묻는 확인을 진행한다.

> 이 련습을 위해서는 양식화하지 않은 3.5inch 플로피디스크가 필요하다.

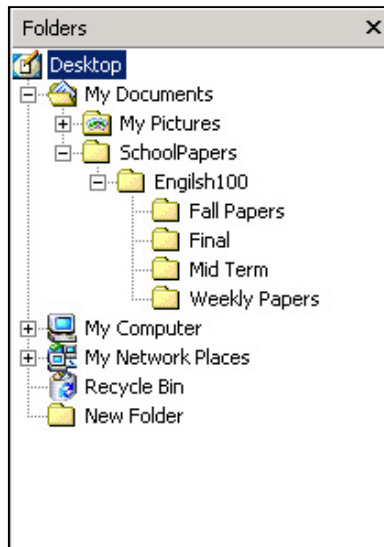



그림 3-12. 계층구조의 펼치기

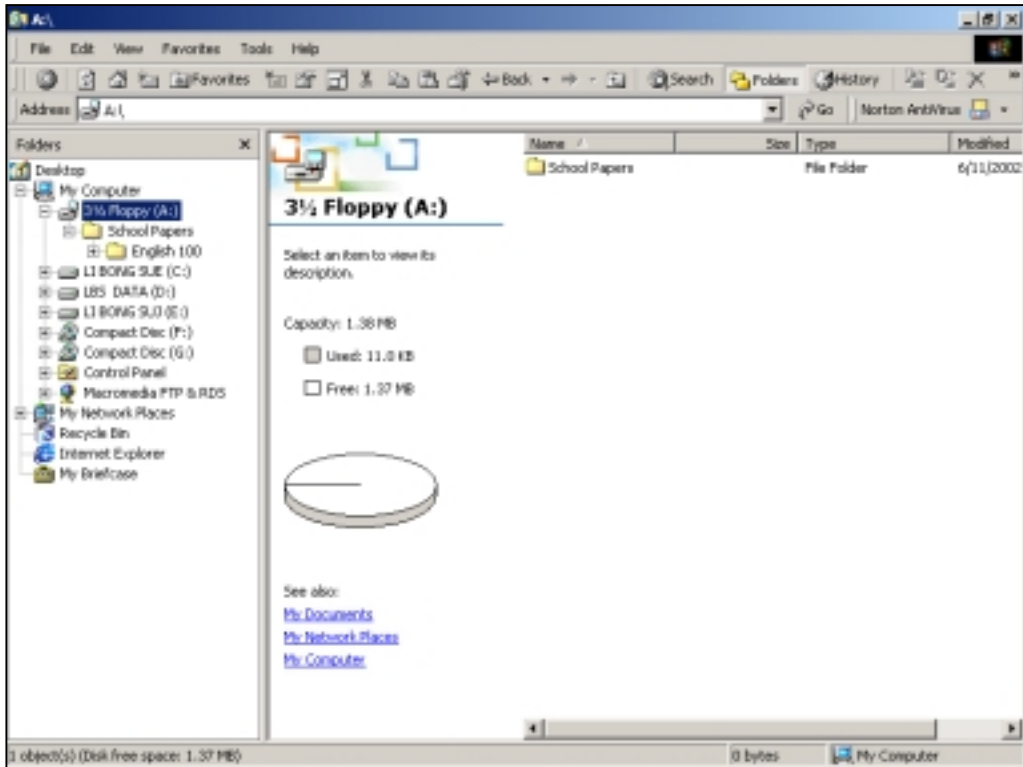
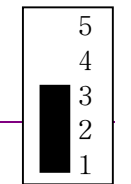



그림 3-13. A 구동기에 파일과 폴더의 복사

련습 3: 파일과 폴더관리

5
4
3
2
1
어려움정도

수 행 결 음	설 명
1. Windows 탐색기가 열려 있는가를 확인한다.	
2. 왼쪽 현시판안에 있는 Desktop를 두번 찰칵한다.	왼쪽 현시판안에 계층구조가 현시된다. 그림 3-12 를 볼것.
3. My Computer의 왼쪽에 있는 + 기호를 찰칵한다.	
4. 왼쪽 현시판안에 있는 New Folder를 찰칵한다.	
5. F2를 누른다.	
6. **Grades** 를 입력하고 Enter를 누른다.	

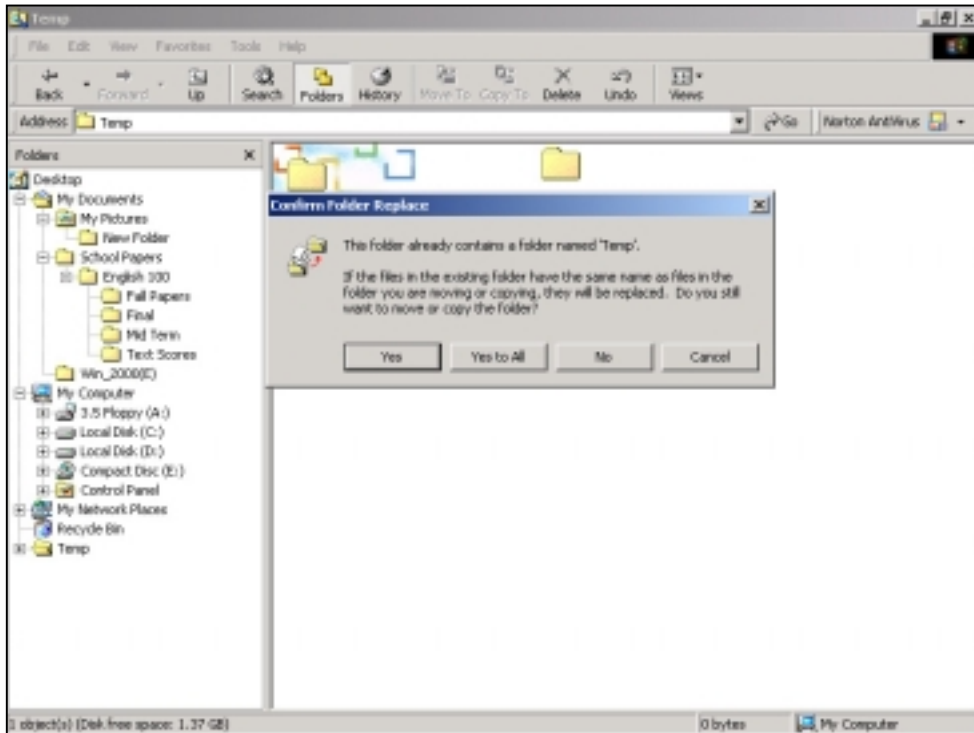



그림 3-14. 폴더옮기기

수 행 걸 음	설 명
7. Minimize 단추를 찰칵한다.	탁상면우에 있는 New Folder 라는 폴더 이름이 Grades 로 변경된다.
8. New Text Document 를 Grades 폴더에로 끌기한다.	New Text Document 가 Grades 폴더에로 옮겨 진다.
9. 과제띠에 있는 Grades 를 찰칵한다.	Windows 탐색기가 열린다.
10. My Computer 의 왼쪽에 있는 + 기호를 찰칵한다.	
11. Desktop 의 아래에 있는 Temp 를 WINNT 에로 끌기한다.	폴더교체를 확인하는 통보가 표시되면서 국부구동기(C:)에 있는 Temp 폴더를 탁상면우에 있는 Temp 폴더와 교체하려고 하는가를 묻는다. 계층구조의 같은 준위에 동일한 이름을 가진 두개의 폴더를 가질수 없다. 그림 3-14 를 볼것.
12. No 를 찰칵한다.	파일이나 폴더들을 교체하지 않으려고 한다.

수 행 걸 음	설 명
13. My Computer의 왼쪽에 있는 ⊟기호를 찰칵한다.	
14. 왼쪽 현시판안에 있는 Grades를 왼쪽 현시판안에 있는 My Documents에로 끌기한다.	
15. 왼쪽 현시판안에 있는 Test Scores폴더를 찰칵한다.	
16. 오른쪽 현시판안에 있는 Weekly Scores파일을 왼쪽 현시판안에 있는 Grades폴더에로 끌기한다.	Weekly Scores 파일이 Grades 폴더에로 옮겨 진다.
17. Edit ⇒ Undo Move를 선택한다.	또는 Control + Z 를 누른다. 이동이 진행되지 않으며 Weekly Scores 파일이 Test Scores 폴더에로 복귀된다.
18. Control건을 누른다.	

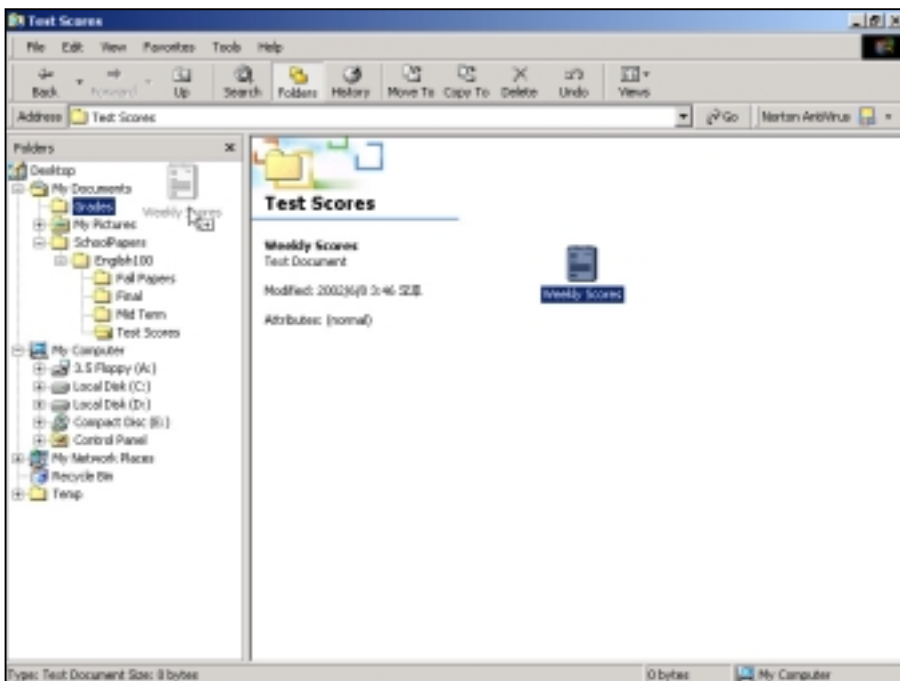



그림 3-15. 파일을 폴더에로 복사하기

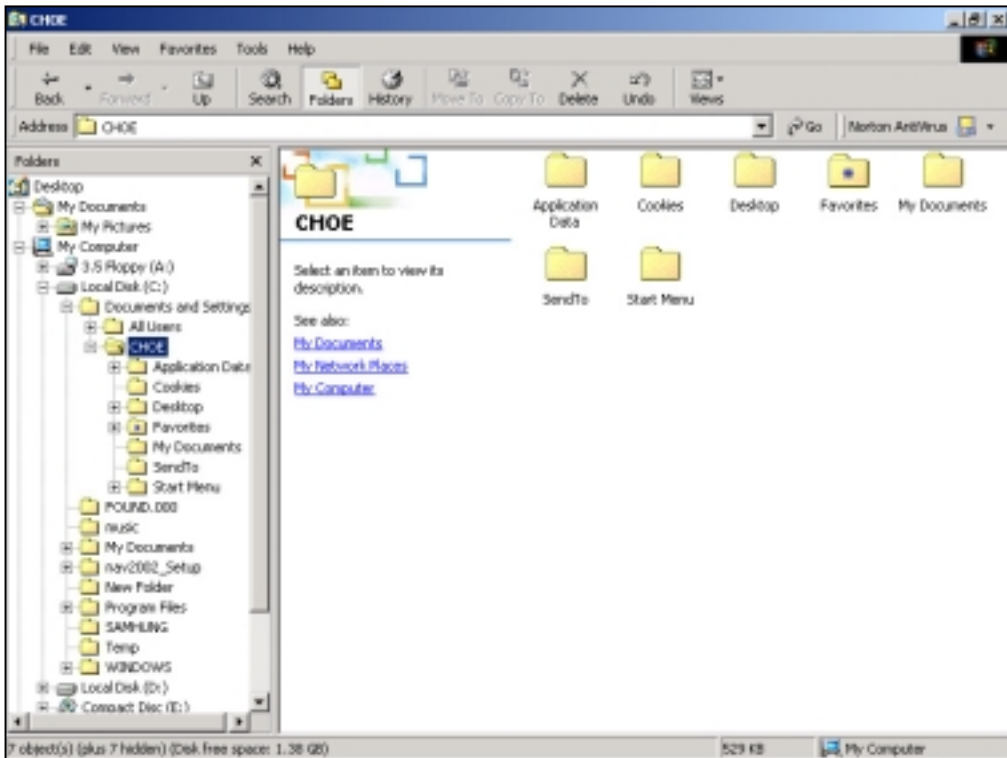



그림 3-16. 폴더나 보조폴더들을 새로운 위치에 붙이기

수 행 결 음	설 명
19. Weekly Scores 파일을 왼쪽 현시판안에 있는 Grades 폴더에로 끌기한다.	지시자의 밑에 나타나는 더하기기호는 그 파일의 복사본을 만든다는것을 가리킨다. 그림 3-15 를 볼것.
20. 마우스단추와 Control 건을 놓는다.	Weekly Scores 파일들의 복사본이 Grades 폴더안에 놓인다.
21. 왼쪽 현시판안에 있는 Grades 폴더를 찰칵한다.	Weekly Scores 가 Grades 폴더안에 나타난다.
22. Grades 폴더를 School Papers 폴더에로 끌기한다.	계층구조가 변화되며 Grades 폴더는 English 100 폴더와 같은 준위에 놓이게 된다.
23. 왼쪽 현시판안에 있는 School Papers 폴더를 찰칵한다.	오른쪽 현시판안의 현시내용이 변화되며 두개의 보조폴더들이 보인다.

수 행 걸 음	설 명
24. 왼쪽 현시판안에 있는 Grades 폴더를 오른쪽 현시판안에 있는 English 100 폴더에로 끌기한다.	English 100 폴더가 강조현시되며 Grades폴더가 English 100폴더에 첨가된다. Grades 폴더는 English 100의 보조폴더이며 English 100 폴더안의 다른 폴더와 같은 준위에 있는것으로 된다.
25. Edit에서 Cut를 찰칵한다.	School Papers 폴더의 계층구조가 오려둠판에 복사된다.
26. 왼쪽 현시판안에 있는 My Computer를 찰칵한다.	
27. 오른쪽 현시판안에 있는 Local Disk(C:) 아이콘을 두번 찰칵한다.	
28. Edit에서 Paste를 찰칵한다.	전체 계층구조가 새로운 위치에로 붙여진다. 그림 3-16을 볼것.
29. 왼쪽 현시판안에 있는 School Papers를 두번 찰칵한다.	
30. 왼쪽 현시판안에 있는 English 100을 두번 찰칵한다.	
31. School Papers폴더를 왼쪽 현시판안에 있는 My Documents폴더에로 끌기한다.	지시자의 아래에 나타나는 더하기기호는 그 파일의 복사본을 만든다는것을 가리킨다.
32. My Documents를 두번 찰칵한다.	
33. Documents and Settings의 왼쪽에 있는 ⊟기호를 찰칵한다.	
34. 왼쪽 현시판안에 있는 School Papers를 3.5 Floppy (A:)에로 끌기한다.	School Papers 폴더의 복사본을 A구동기에로 복사한다.
35. 3.5 Floppy (A:)를 두번 찰칵한다.	그림 3-13을 볼것.
36. 이 화면을 그대로 남겨 둔다.	여기서부터 계속한다.

련습 4 의 시작에 앞서

탐색기의 차림표를 리용한 작업

개념

Windows 탐색기는 폴더안에 들어 있는 파일들과 함께 플로피디스크우의 폴더계층구조를 도해적으로 표시해 준다. 탐색기는 제목띠, 표준단추, 주소띠, 상태띠와 같은 다른 창문들과 류사한 형태로 되여 있다. 이 창문은 두개의 칸으로 나뉘여져 있는데 왼쪽 현시판에는 폴더들이 그리고 오른쪽 현시판에는 그 폴더의 내용들이 현시된다.

폴더칸은 그 폴더계층구조의 나무구조를 보여주고 있다. 내용칸은 폴더칸안에서 현재 선택되여 있는 폴더나 구동기안에 들어 있는 내용들을 현시해 주고 있다.

Windows 탐색기의 차림표는 객체들에로 찾아가거나 그것들을 만들거나 또는 수정하며 그리고 탐색기자체의 보기형식의 설정을 위한 간단하고 효과적인 방법들을 제공해 주고 있다.

묘리, 기교, 지름길

1. 차림표지령의 대부분은 또한 고속접근을 할수 있도록 도구띠우에 놓여 있는 단추들로 표시되고 있다.
2. 내용칸안에서 그 폴더안에 들어 있는 파일들을 구체적으로 볼수 있다.

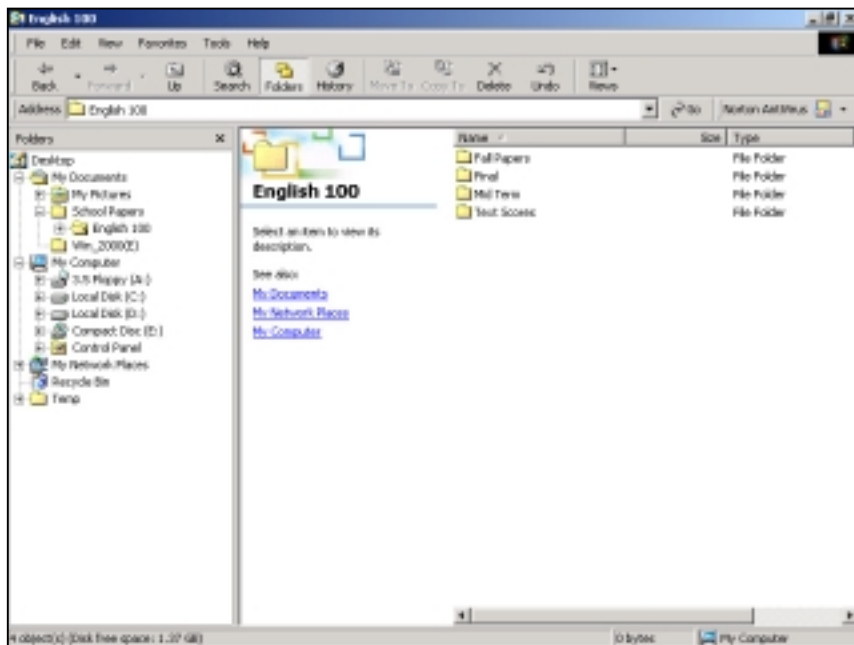



그림 3-17. Windows 탐색기의 보기형식을 변화하기

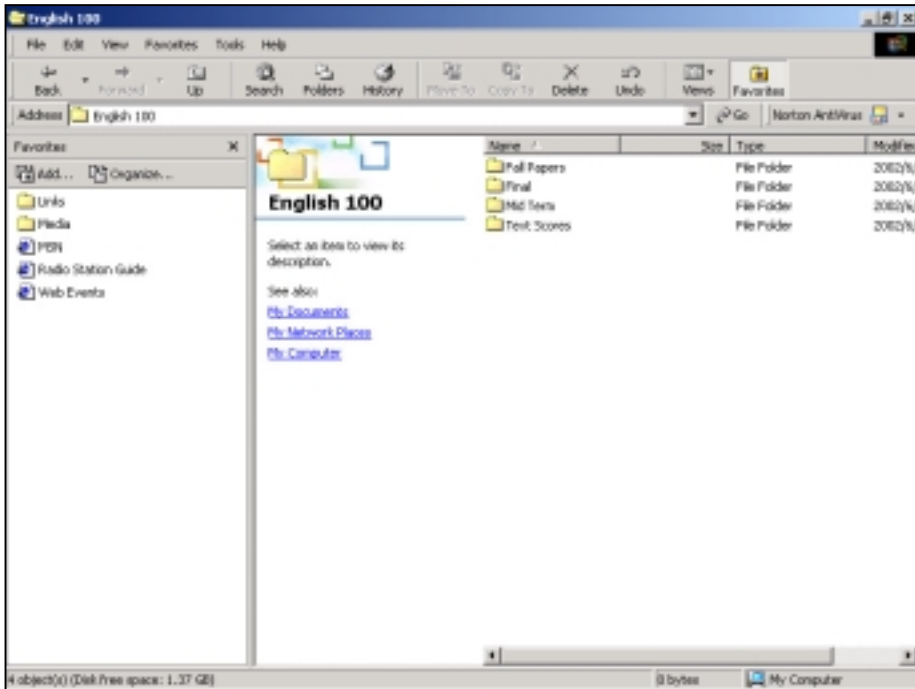
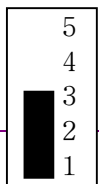



그림 3-18. 표준단추도구띠우에 있는 전용화단추를 리용하기

련습 4: 탐색기차림표를 리용한 작업

수 행 걸 음	설 명
1. Windows 탐색기가 열려 있는가를 확인한다.	
2. My Documents 를 찰칵한다.	
3. 오른쪽 현시판안에 있는 School Papers 를 두번 찰칵한다.	
4. 오른쪽 현시판안에 있는 English 100 을 두번 찰칵한다.	English 1000 폴더안에 들어 있는 보조폴더들이 현시된다.
5. View ⇒ Small Icons 를 선택한다.	오른쪽 현시판안에 표시되여 있는 아이콘들이 작은 아이콘들로 변화된다.
6. View ⇒ Details 를 선택한다.	해당 폴더안에 들어 있는 정보의 구체적인 목록이 주어 진다. 그림 3-17 을 볼것.

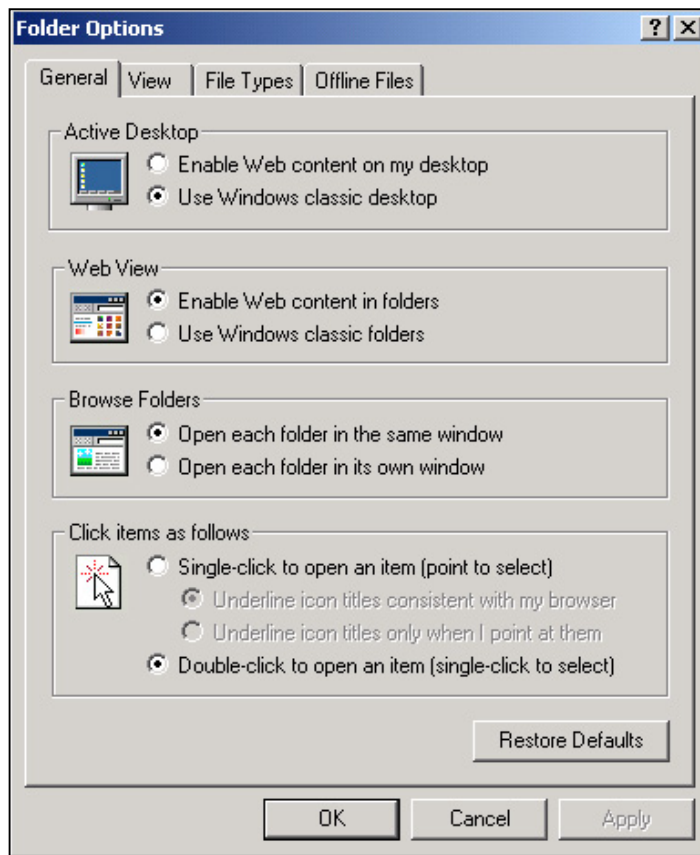



그림 3-19. 폴더의 선택항목보기

수 행 걸 음	설 명
7. 왼쪽 현시판안에 있는 Close 단추를 찰칵한다.	왼쪽 현시판이 닫겨 지며 전체 창문이 하나의 오른쪽 현시판으로 현시된다.
8. Standard Buttons 도구띠우에 있는 Folders 단추를 찰칵한다.	Folders 왼쪽 현시판 즉 폴더칸이 현시되며 하나로 되여 있던 탐색기의 창문은 두개로 분할된다.
9. Standartd Buttons 도구띠우에 있는 Back 단추를 찰칵한다.	Back 한 준위 뒤로 이동한다.
10. Standartd Buttons 도구띠우에 있는 Forward 단추를 찰칵한다.	한 준위 우에로 이동한다.
11. Tools ⇒ Folder Options...을 선택한다.	폴더선택항목속성판이 열린다.

수 행 결 음	설 명
12. Web View 의 아래에 있는 Use Windows classic folders를 선택한다.	
13. OK를 찰칵한다.	
14. Tools ⇒ Folder Options...를 선택한다.	폴더선택항목속성판이 열린다. 그림 3-19 를 볼것.
15. Restore Defaults를 찰칵한다.	
16. OK를 찰칵한다.	
17. View ⇒ Choose Columns...를 찰칵한다.	렬설정대화칸이 열린다.
18. Created를 두번 찰칵한다.	검사칸안에 검사표식이 되여 있는가를 확인하고 단어 Created 가 선택된것을 확인한다.
19. Move Up단추를 6 번 찰칵한다.	Created column 이 목록의 우에로 이동한다.
20. OK를 찰칵한다.	
21. 오른쪽 현시판안에 있는 Created를 오른쪽찰칵한다.	보조차림표가 열리며 각이한 항목들이 표시된다.
22. Created를 선택한다.	Created column 이 목록으로부터 제거된다.

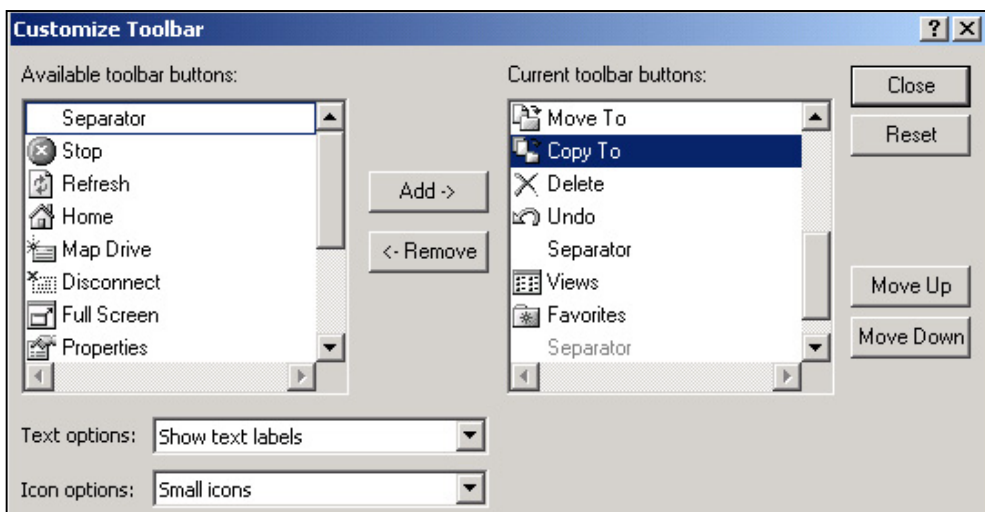



그림 3-20. 표준단추도구띠를 전용화하기

수 행 걸 음	설 명
23. Standard Buttons를 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
24. Customize...를 선택한다.	전용화도구띠가 열린다. 그림 3-20 을 볼것.
25. Available toolbar buttons:아래에 있는 Refresh를 선택한다.	
26. Add->를 찰칵한다.	
27. Available toolbar buttons:의 아래에 있는 Favorities를 선택한다.	
28. Add->를 찰칵한다.	
29. Current toolbar buttons:의 아래에 있는 Refresh를 선택한다.	
30. Move Up을 찰칵한다.	갱신될 때까지 리력목록의 맨 웃위치에 있다.
31. Close를 찰칵한다.	
32. Standard Buttons도구띠우의 Favorites단추를 찰칵한다.	그림 3-18 을 볼것.
33. Standard Buttons도구띠우의 Folders 단추를 찰칵한다.	
34. Standard Buttons도구띠를 찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
35. Customize...를 선택한다.	전용화도구띠가 열린다.
36. Reset를 찰칵한다.	
37. Close를 찰칵한다.	
38. Address화살표를 찰칵한다.	
39. Desktop를 선택한다.	
40. Close단추를 찰칵한다.	
41. 이 화면을 그대로 남겨 둔다.	여기서부터 계속한다.

련습 5 의 시작에 앞서

Open/Save as 항목을 리용하기

개념

Windows 2000 전문판체계의 Open 대화칸과 Save as(이름을 붙여 보관)대화칸은 열람기능을 가지도록 설계되였다. 이것은 계층구조를 항행하기 쉽게 해준다.

사용자가 파일을 열거나 이미 존재하는 파일을 새로운 이름으로 보관할 때 대화칸의 형식은 본질적으로 같다. 제목띠의 아래에 폴더들을 관리하고 볼수 있게 해주는 도구띠가 있다. 창문을 크게 하면 현재폴더안의 폴더들과 문서들이 모두 현시된다. 사용자는 현재의 폴더안에 들어 있는 리용가능한 폴더와 파일들을 렬거하며 계층구조에서 그것들의 준위를 결정할수도 있다. 또한 준위들사이 이동, 새로운 폴더의 작성, 목록보기와 상세보기사이의 절환을 할수 있다.

묘리, 기교, 지름길

1. Winows 9x 와는 달리 다만 Windows 2000 전문판용으로만 설계된 32bit 응용프로그람들은 새로운 형태의 Open 대화칸과 Save As 대화칸을 가지고 있다. Windows 3.x 용으로 설계된 프로그람들은 해당 체계의 대화칸형식으로만 나타나게 된다.
2. Open 및 Save As 대화칸들은 같은 요소들로 구성되여 있다.
3. 폴더계층구조의 현재 준위에서 한 단계 높은 준위에로 이동하기 위하여서는 도구띠안의 한단계 웃준위에로 단추를 찰칵한다.
4. 새로운 폴더를 삽입하기 위하여 New Folder 단추를 찰칵하면 계층구조안에 이름달지 않은 폴더가 생겨 난다.
5. 도구띠안에 있는 개별적인 단추들을 찰칵하여 목록보기와 상세보기사이의 절환을 진행할수 있다.

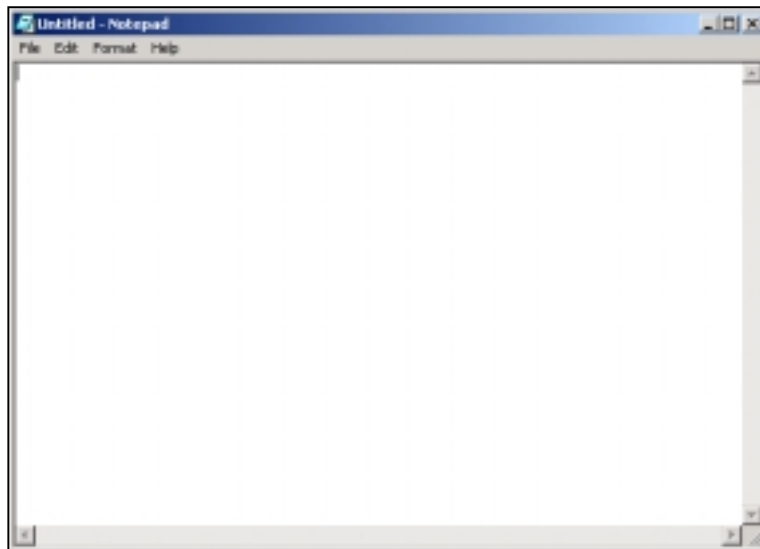



그림 3-21. NotePad 응용프로그람의 찾기와 실행하기

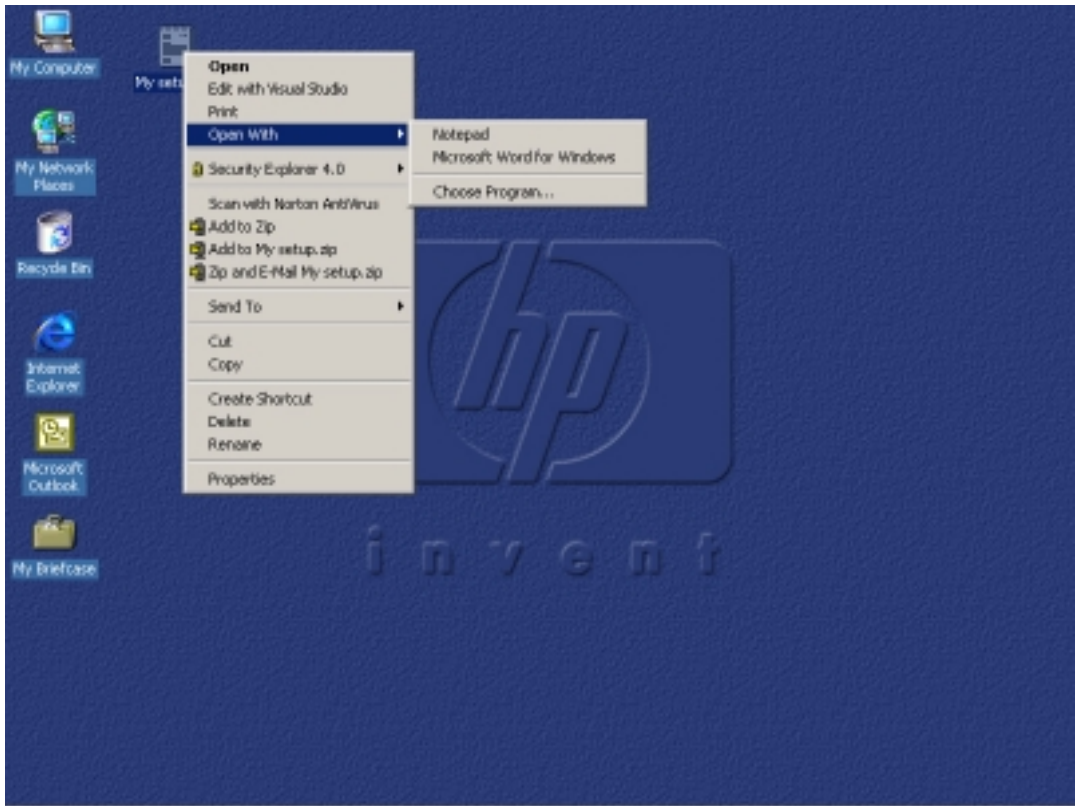
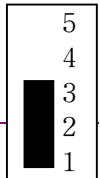



그림 3-22. Open With 선택항목을 리용하기

련습 5: Open/Save as 항목을 리용하기

어려움정도

수 행 걸 음	설 명
1. Windows 2000 전문판탁상면이 능동으로 되여 있는가를 확인한다.	
2. Start 단추를 찰칵한다.	시작차림표가 열린다.
3. Programs ⇒ Accessories Notepad 를 선택한다.	Notepad 응용프로그람을 시작한다. 그림 3-21 을 볼것.
4. File ⇒ Open 을 선택한다.	열기대화칸이 열린다.
5. Look in: 화살표를 찰칵한다.	계층구조의 목록이 펼쳐 진다.
6. Local Disk (C:) 하드디스크아이콘을 선택한다.	C:구동기의 계층구조가 표시된다.

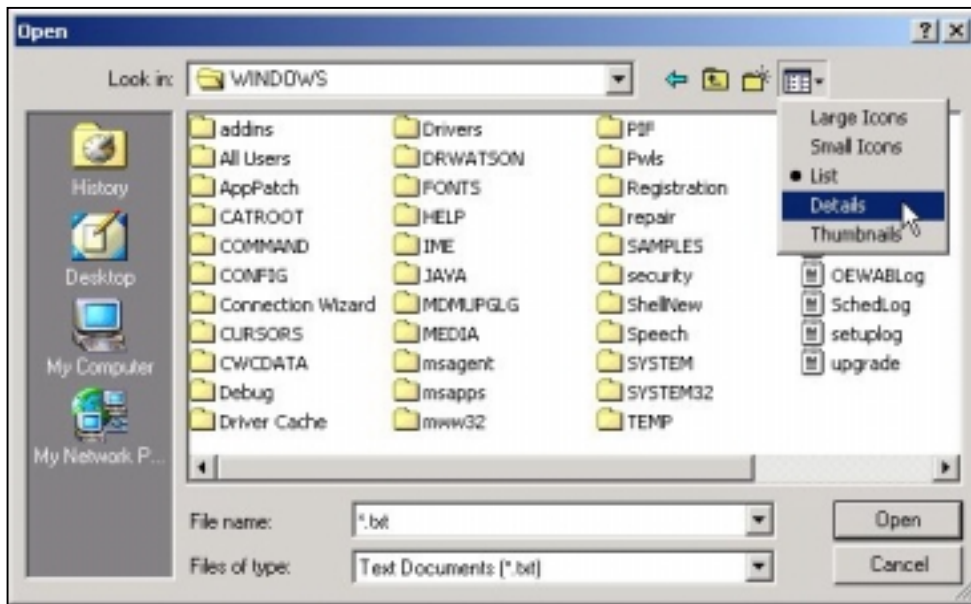



그림 3-23. 상세보기형식으로 파일들을 보기

수 행 결 음	설 명
7. WINNT 폴더를 두번 찰칵한다.	그 폴더안의 내용들이 보여 진다.
8. View Menu 단추를 찰칵하고 Details 를 선택한다.	상세보기형식으로 폴더와 파일들을 현시한다. 그림 3-23 을 볼것.
9. View Menu 단추를 찰칵하고 List 를 선택한다.	목록보기형식으로 폴더와 파일들이 현시된다.
10. Setuplog 를 선택한다.	
11. Open 을 찰칵한다.	Notepad 창문안에 그 파일의 내용이 현시된다.
12. File ⇒ Save As... 를 선택한다.	Save As 대화칸이 열린다.
13. **My Setup Log** 를 입력한다.	
14. Save in: 화살표를 찰칵한다.	객체들의 계층구조목록이 펼쳐 진다.
15. 흘림띠를 움직여 Local Disk (C:) 하드디스크아이콘을 선택한다.	
16. Creat New Folder 단추를 찰칵한다.	New Folder 아이콘이 창문안에 나타난다.

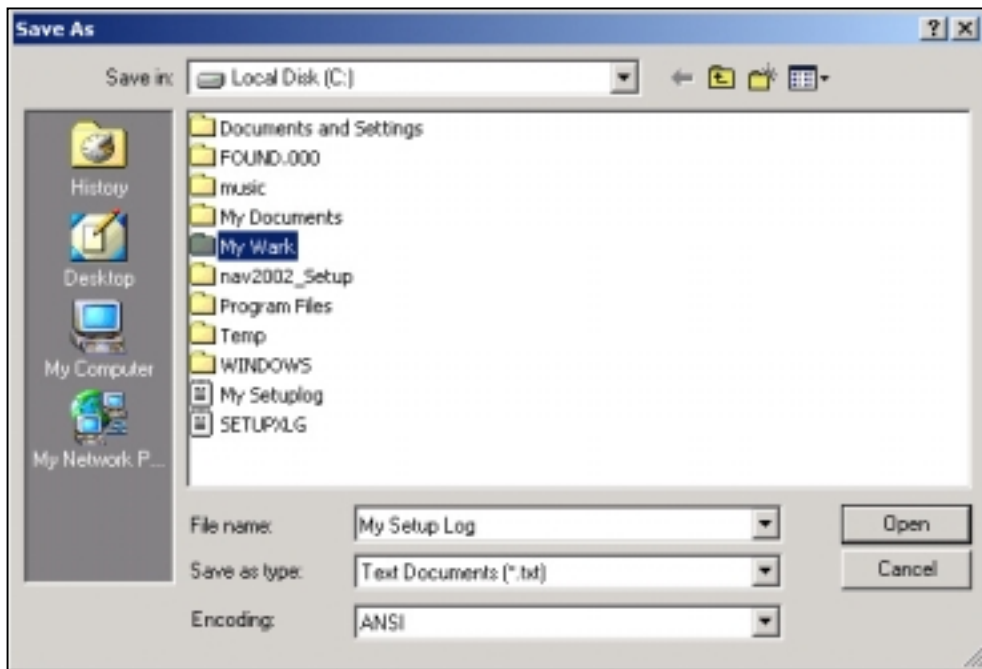



그림 3-24. Save As 대화칸을 리용하여 폴더를 첨가하기

수 행 걸 음	설 명
17. **My Work** 를 입력하고 Enter 를 누른다.	New Folder 가 계층구조안에 삽입된다. 그림 3-24 를 볼것.
18. My Work 폴더를 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
19. Delete 를 선택한다.	확인을 요구하는 재촉문이 나타난다.
20. Yes 를 찰칵한다.	그 폴더가 삭제된다.
21. Up One Level 단추를 찰칵한다.	계층구조에서 그보다 웃준위에로 이동한다.
22. Up One Level 단추를 찰칵한다.	탁상면에로 이동한다. 이것이 제일 높은 준위이므로 이때 Up One Level 단추가 비능동으로 된다.
23. Save 를 찰칵한다.	파일이 보관된다.
24. My Startup Log – Notepad 창문이 닫긴다.	

수 행 걸 음	설 명
25. My Setup Log 를 오른쪽찰칵하고 Open With 를 선택한다.	대화칸의 형태로 Open 이 열린다. 그림 3-22 를 볼것.
26. Choose the program you want to... 의 아래에 있는 Wordpad 를 선택한다.	
27. OK 를 찰칵한다.	Wordpad 프로그람이 열린다.
28. File Exit 을 선택한다.	Wordpad 프로그람이 닫긴다.
29. 이 화면을 그대로 남겨 둔다.	여기서부터 계속한다.

련습 6 의 시작에 앞서

휴지통의 리용

개념

휴지통은 Windows 2000 전문판의 가장 쓸모 있는 특징들중의 하나이다. 실지 사무실들에서 휴지통에 쓸모 없는 휴지들을 버리는것과 마찬가지로 Windows 2000 전문판에서도 휴지통이라는것을 리용한다. 폴더와 파일들을 지우면 그것들은 자동적으로 휴지통안에 들어 간다.

휴지통은 중요한 안전특징을 가지고 있다. 휴지통안에 들어 가 있는 항목들은 즉시에 지워 지지 않으며 일정한 시간동안은 휴지통안에 남아 있거나 휴지통을 비우도록 체계에 지령을 줄 때까지 남아 있게 된다. 파일을 회복하려고 한다면 휴지통창문을 열고 그 파일들을 그 밖으로 끌어 내면 된다.

또한 휴지통의 속성을 수정할수도 있다. 실례로 삭제된 파일들을 저장하기 위하여 할당된 디스크 공간을 증가 혹은 감소시킬수 있으며 삭제된 파일들이 휴지통에 들어 가는 과정을 거치지 않고 직접 완전히 없어 지도록 할수도 있다.

묘리, 기교, 지름길

1. 비여 있는 폴더들은 계층구조에서 즉시에 완전히 삭제되며 휴지통으로부터 회복될수 없다.
2. 휴지통을 비우기 위하여서는 그 우에서 오른쪽찰칵한 다음에 그안의 내용들을 지우도록 휴지통의 비우기를 선택한다.

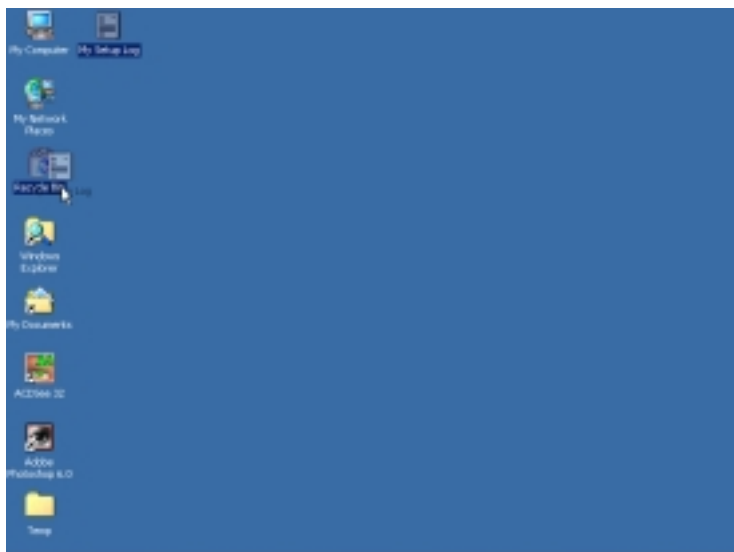



그림 3-25. 파일을 휴지통안에로 끌어다놓기

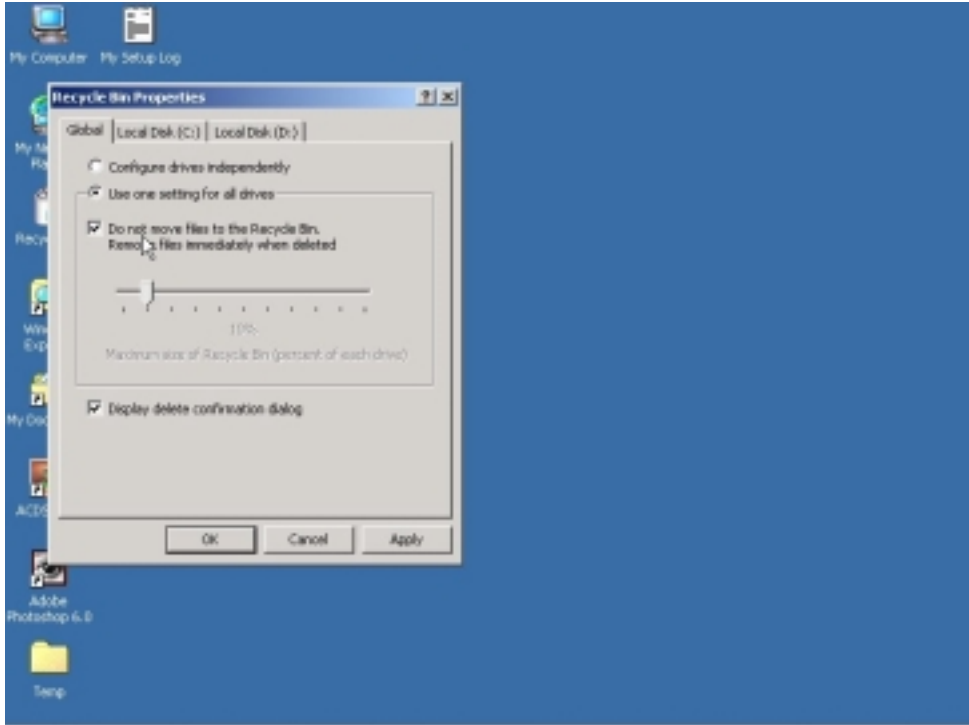
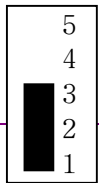



그림 3-26. 휴지통의 속성을 변화시키기

련습 6: 휴지통의 리용

5
4
3
2
1
어려움정도

수 행 걸 음	설 명
1. Windows 2000 전문판의 탁상면이 능동인가를 확인한다.	
2. My Setup Log를 찰칵한 상태를 유지한다.	
3. Recycle Bin아이콘을 그 우에로 끌기한다.	그림 3-25 를 볼것.
4. Recycle Bin아이콘을 두번 찰칵한다.	휴지통창문이 열리며 《My Setup Log and My Work》파일을 현시한다.
5. My Setup Log를 탁상면에로 끌기한다.	
6. Recycle Bin창문을 닫는다.	
7. Start ⇒ Programs ⇒ Accessories ⇒ Windows ⇒ Explorer를 선택한다.	Windows 탐색기대화칸이 열린다.

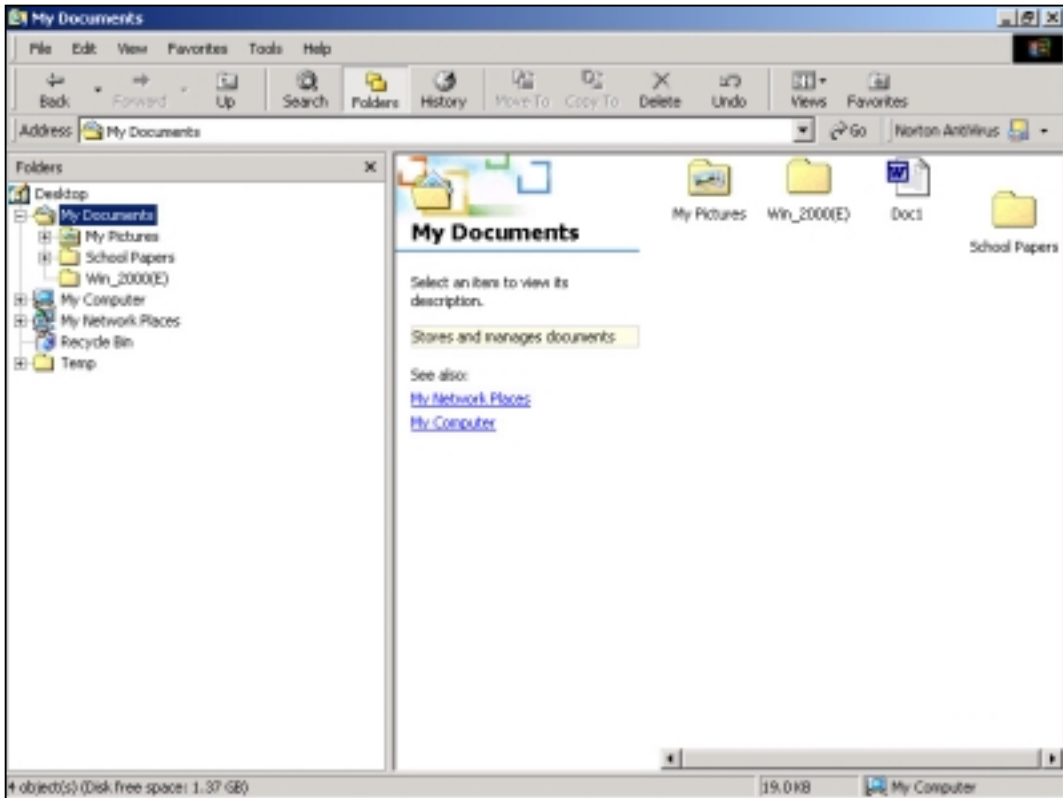



그림 3-27. 탐색기안에서 휴지통을 리용하기

수 행 걸 음	설 명
8. 오른쪽 현시판안에 있는 School Papers를 왼쪽 현시판안에 있는 Recycle Bin에로 끌기한다.	그림 3-27 을 볼것.
9. 왼쪽 현시판안에 있는 Recycle Bin을 두번 찰칵한다.	
10. 왼쪽 현시판안에 있는 Restore All을 찰칵한다.	School Papers 와 My Work 가 그의 원래 위치에 복귀된다.
11. 왼쪽 현시판안에 있는 My Documents를 찰칵한다.	
12. 오른쪽 현시판안에 있는 School Papers를 오른쪽찰칵한다.	
13. Delete를 선택한다.	폴더의 지우기를 확인하는 대화칸이 열린다.
14. Yes를 찰칵한다.	

수 행 걸 음	설 명
15. Windows Exporer 창문을 닫는다.	
16. 탁상면우에 있는 Recycle Bin 을 오른쪽 찰칵한다.	
17. Empty Recycle Bin 을 선택한다.	그림 3-28 을 볼것.
18. Yes 를 찰칵한다.	
19. Recycle Bin 을 오른쪽찰칵한다.	
20. Properties 를 선택한다.	
21. Do not move files to the Recycle... 을 찰칵한다.	검사칸안에 검사표식이 있는가를 확인한다. 그림 3-26 을 볼것.
22. OK 를 찰칵한다.	

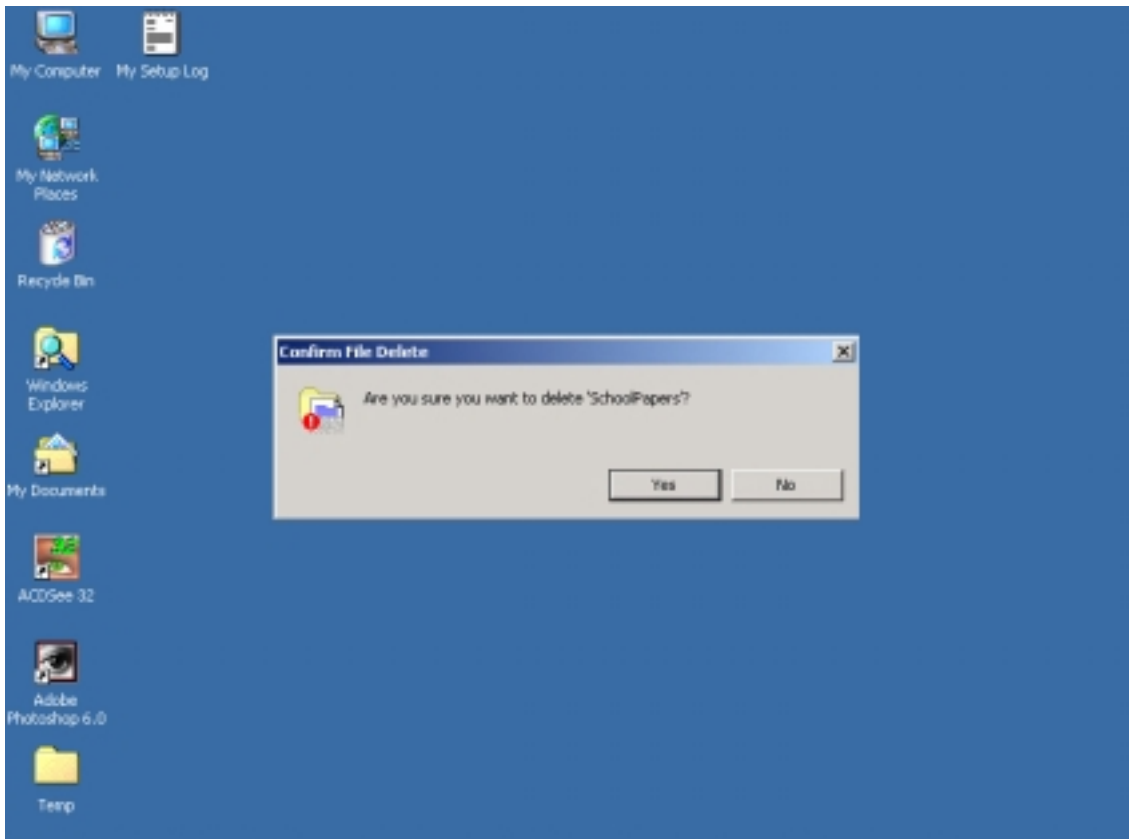



그림 3-28. 휴지통으로부터 파일을 완전히 지우기

수 행 걸 음	설 명
23. My Setup Log를 Recycle Bin에로 끌기한다.	
24. Yes를 찰칵한다.	
25. Recycle Bin 을 오른쪽찰칵한다.	
26. Properties를 선택한다.	
27. Do not Move files to the Recycle...을 찰칵한다.	검사칸으로부터 검사표식을 제거한다.
28. OK를 찰칵한다.	
29. 이 화면을 남겨 둔다.	여기서부터 계속한다.

련습 7의 시작에 앞서

디스케트양식화

개념

콤퓨터를 리용하기 위해서는 반드시 플로피디스크를 양식화하는 방법에 대해서도 알아 두어야 한다. 플로피디스크는 분구들로 나누어 진다. 플로피디스크의 외형크기와 기억용량의 크기는 분구와 자리길의 수를 결정한다. 분구와 자리길들은 자료가 보관되는 플로피디스크우의 위치에 관계된다.

플로피디스크는 정보를 받아 들이고 보관할수 있는 준비가 되여 있어야 한다. 탐색기안의 폴더목록의 플로피디스크구동기아이콘을 오른쪽찰칵하여 플로피디스크에 대한 양식화항목에 접근할수 있다. 양식화대화칸은 용량(플로피디스크가 보관할수 있는 총 바이트수), 파일체계형식(FAT 나 NTFS), 할당단위크기 그리고 표식이름 등을 설정할수 있게 되여 있다. 또한 이미 리용되고 있던 플로피디스크의 양식화도 진행할 수 있다.

플로피디스크가 양식화되면서 분구와 자리길들이 검사된다. 이때 만일 불량한 분구들이 검출되면 그것들은 리용할수 없다는 표식을 해둔다. 이것은 불량구역에 자료가 씌여 지면 그 자료는 후에 리용할수 없는 상태로 되기때문에 중요한 문제이다.

묘리, 기교, 지름길

1. 콤퓨터에 례하면 Windows 2000 전문판과 함께 또다른 조작체계가 2 중으로 기동할수 있도록 되여 있다면 양식화에 대한 선택항목은 FAT 파일체계로만 설정이 제한된다.
2. 다음의 실습은 3.5inch 량면고밀도플로피디스크를 요구한다.
3. 고밀도 1.44MB 구동기를 배밀도 720KB 3.5inch 플로피디스크로 양식화하기 위하여서는 용량표로부터 3.5inch, 720 KB, 512 byte/분구의 항목을 선택한다.

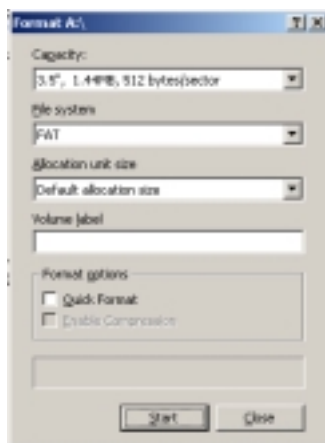
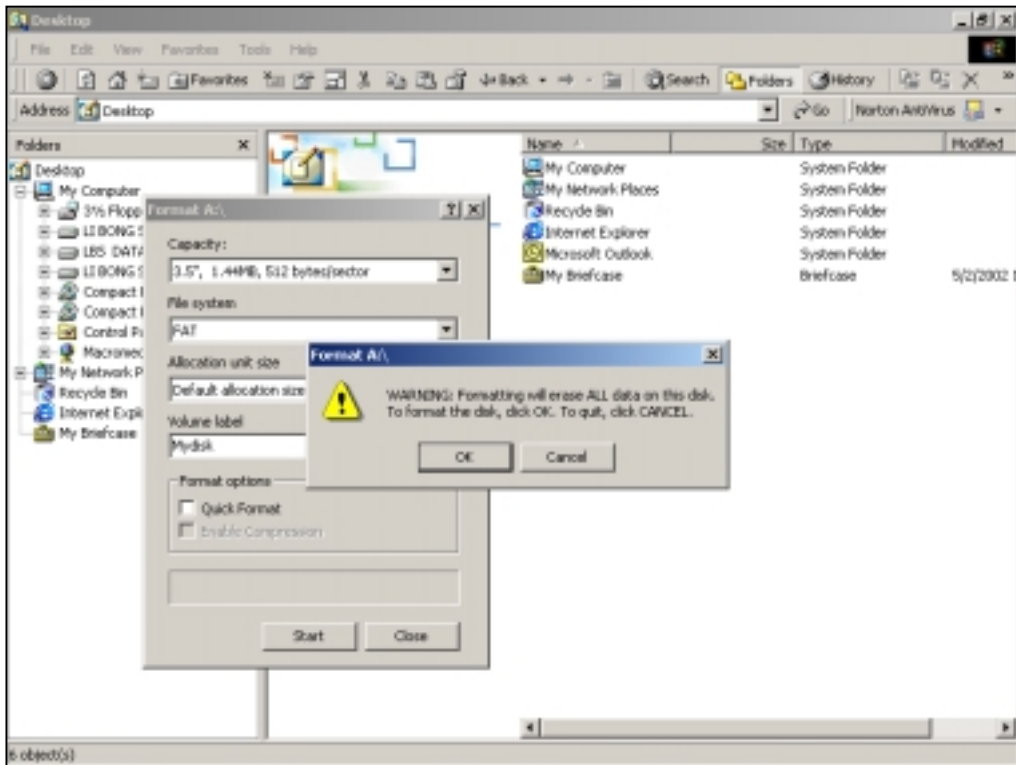
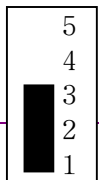



그림 3-29. 양식화대화칸

그림 3-30. 양식화를 실지 진행하기전에 나타나는 경고대화칸

련습 7: 디스케트양식화

5
4
3
2
1
어려움정도

수행걸음	설 명
1. Windows Explorer 가 열려 있는가를 확인한다.	
2. A:구동기안에 고밀도플로피디스크를 넣는다.	1.44MB 용량의 3.5inch 플로피디스크이여야 한다.
3. 탁상면의 My Computer 를 찰칵한다.	
4. 3 1/2 Floppy (A:) 아이콘을 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
5. Format... 를 선택한다.	양식화대화칸이 열린다. 그림 3-29 를 볼것.
6. Capacity: 화살표를 찰칵한다.	플로피디스크용량의 목록이 열린다.

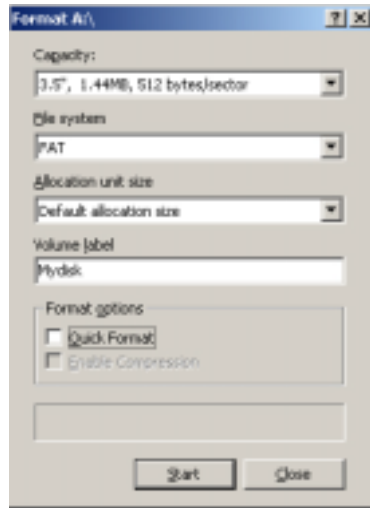



그림 3-31. 플로피디스크의 표제를 달기

수 행 걸 음	설 명
7. 3.5″, 1.44MB, 512 bytes/sector 를 선택한다.	
8. File System 화살표를 찰칵한다.	파일체계형식의 목록이 현시된다.
9. FAT 를 선택한다.	
10. Volume label 칸안의 본문을 선택한다.	본문칸안에서 삽입점이 깜빡거린다.
11. **Mydisk** 를 입력한다.	플로피디스크의 이름을 Mydisk 로 할당한다. 그림 3-31 을 볼것.
12. Start 를 찰칵한다.	경고통보가 표시된다. 그림 3-30 을 볼것.
13. OK 를 찰칵한다.	양식화처리가 시작된다.
14. Format Complete 라는 통보가 현시될 때까지 기다린다.	
15. OK 를 찰칵한다.	양식화대화칸으로 복귀된다.
16. Close 를 찰칵한다.	대화칸을 닫는다.
17. My Computer 를 닫는다.	이 부의 학습을 끝마친다.

복습문제

◆ 옳은가 틀리는가를 대답하시오.

1. 폴더를 끌어 다른 폴더안에 넣을수 있다.
2. 탐색기안에서 폴더아이콘의 왼쪽에 있는 더하기기호는 그 폴더안에 포함되여 있는 모든 보조폴더들을 가리킨다.
3. 폴더와 파일들은 그것들이 초기에 만들어 진 원래의 계층구조준위안에 남아 있어야 하며 움직일수 없다.
4. 휴지통으로부터 파일들을 회복할수 없다.
5. 같은 이름과 확장자를 가진 파일들이 같은 폴더안에 존재할수 있다.

◆ 옳은것을 선택하시오.

6. 창문안에서 파일들과 폴더들에 대한 구체적인 정보를 보려면
   ㄱ) View List를 선택한다.
   ㄴ) View Details을 선택한다.
   ㄷ) View Folder Option을 선택한다.
   ㄹ) File More를 선택한다.
7. 다음의 건을 누르면서 파일과 폴더들을 끌어 가면 그것들을 복사할수 있다.
   ㄱ) Shift 건
   ㄴ) Alt 건
   ㄷ) Control 건
   ㄹ) 우의 어느것도 누르지 않는다.

◆ 답: 1. 옳다 2. 옳지 않다 3. 옳지 않다 4. 옳지 않다
5. 옳지 않다 6. ㄴ) 7. ㄷ)

학습정형평가

이 부의 학습과정을 통하여 갖추어야 할 자질을 제시한다. 평가방법으로 매 자질들에 대한 습득정도를 검토해 보자.

다음과 같은 자질을 갖추었는가?

학습제목	예	복습필요함
계층구조의 리용	☐	☐
파일과 폴더만들기	☐	☐
파일과 폴더관리	☐	☐
탐색기차림표에 의한 작업	☐	☐
Open/Save 항목을 리용하기	☐	☐
휴지통의 리용	☐	☐
플로피디스크의 양식화	☐	☐

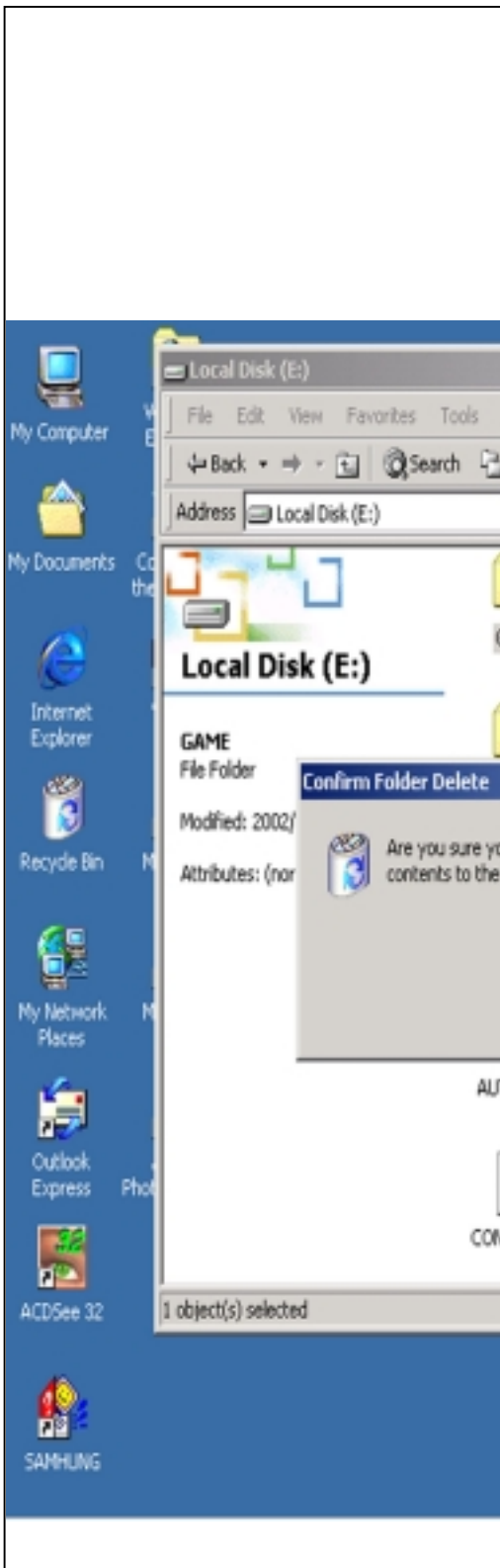
이 부에서 제시한 개념들의 리해정도를 시험하기 위하여 다음의 작업을 해보시오.

4 개의 새로운 파일들을 만들고 그 이름을 달아 주며 탁상면우에 그것들을 놓는다. 폴더의 이름을 고친다. 3 개의 폴더들을 끌어 남아 있는 폴더안에 넣는다. 새로 옮겨다 넣은 폴더들을 기본하드구동기의 뿌리등록부에로 옮기며 그것들의 계층구조를 보기 위하여 탐색기를 리용한다. 휴지통안으로 폴더들을 끌어다 놓은 다음 그것을 비게 한다.

Windows 2000
전문판

제 4 부

Windows 지름방법

Windows 2000 전문판은 자주 리용하는 파일, 문서 그리고 응용프로그람들에 빨리 접근할수 있도록 해주는 여러가지 방법들을 제공해 주고 있다.

개괄: Windows 지름방법

Windows 2000 전문판은 콤퓨터를 동작시키는데 필요한 모든 기능을 제공해 주는 사용자지향의 대면부를 가지고 있다. 그러나 Windows 2000 전문판에서 작업을 계속하느라면 기정값들이 항상 가장 편리한 조작방법을 제공해 주지는 않는다는것을 알수 있다. 다행히 Windows 2000 전문판은 상당히 유연하며 발취문서, 지름아이콘, 시작차림표, 도구띠와 같은 여러가지 형태의 지름방법들을 제공해 주고 있다. 이러한 지름방법들은 파일들과 응용프로그람들에 고속으로 접근할수 있도록 도와 준다.

발취문서란 문서로부터 취해 낸 본문이나 도형들의 작은 토막 혹은 쪼각을 말한다. 이 발취문서들은 탁상면우에서(또는 넣어 두려고 하는 어떤 장소에) 파일형태로 나타난다. 발취문서를 만들기 위하여서는 해당 문서안에 포함되여 있는 본문의 일부를 선택하고 그다음 그것을 탁상면우에로 끌기한다. 이때 그 발취문서를 표현하는 파일이 자동적으로 탁상면우에 만들어 진다. 후에 그 발취문서를 리용하기 위하여서는 그것을 넣으려고 하는 다른 문서안으로 그 발취문서의 아이콘을 끌기한다.

지름아이콘 혹은 지름은 문서들과 응용프로그람들을 빨리 호출할수 있도록 한다. 지름아이콘이 곧 목적하는 문서나 응용프로그람은 아니다. 대신 지름아이콘은 Windows 2000 전문판에 어디서 그 목표를 찾아야 하는가를 알려주는 방향적인 지적자이다. 항시적인 호출을 위하여 탁상면우에 지름아이콘들을 놓을수 있다.

시작차림표가 응용프로그람들을 호출할수 있는 간단하고 조직화된 대면부를 제공해 준다는것에 대해서는 이미 알고 있다. Windows 2000 전문판에서는 거기에 다른것들을 더 많이 첨가함으로써 그것을 더 유용하게 리용할수 있다. 탁상면우에 지름아이콘들을 만들수 있다면 시작차림표우에 그것들을 쉽게 놓을수 있다. Windows 2000 전문판의 도구띠는 자주 사용하는 문서와 응용프로그람들을 한번의 찰칵으로도 호출할수 있게 해준다.

Windows 2000 전문판에서는 파일들에 빨리 접근할수 있게 해주는 여러가지 방법들도 제공해 주고 있다.

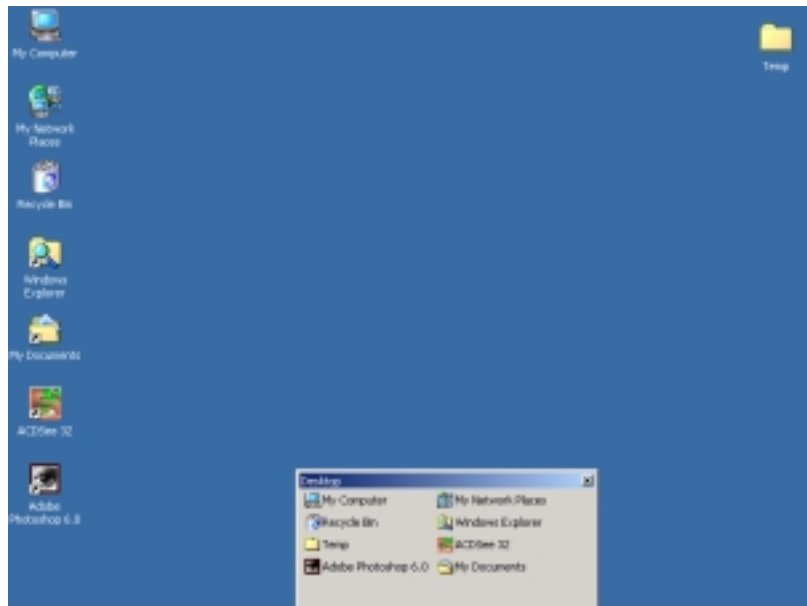



그림 4-1. Windows 2000 전문판의 도구띠리용

도 달 목 표

이 부의 도달목표는 다음과 같은 작업을 수행할수 있는 자질을 갖추게 하는데 있다.

1. 발취문서만들기
2. 지름아이콘만들기
3. 지름아이콘을 수정하기
4. 시작차림표의 전용화
5. 도구띠를 탁상면에 추가하기

련습 1 의 시작에 앞서

발취문서만들기

개념

Windows 2000 전문판을 리용하여 필요한 문서들을 작성하고 편집하여 보면 일반적으로 한 위치로부터 다른 위치에로 본문을 자르고 붙이는 과정이 여러번 반복진행된다는것을 느낄수 있다. 때때로 어떤것을 복사하려고 하지만 현재 오려둠판에 들어 있는 내용은 지우지 말아야 하는 경우가 제기되게 된다. 어떤 경우에는 그 문서안의 특정한 일부분을 해당 문서로부터 분리시켜 보관해 두어야 할 필요가 제기된다. Windows 2000 전문판에서는 이때 그 본문을 발취문서라고 하는것에 넣어 두는 방법으로 그러한 과정을 실지로 실현할수 있다.

또한 그것에 이름을 달아 놓아 후에 어떤 다른 문서의 한 부분으로 그 발취문서를 리용할수 있다. 오려둠판에 있는 본문과 같이 발취문서안에 있는 본문은 다시 여러번 리용할수 있다.그러나 매개 발취문서들은 그 자체가 하나의 파일로서 존재한다. 다른 발취문서를 만들거나 콤퓨터를 끈다고 해서 이미전에 만들어 진 발취문서들이 지워 지지 않는다.

발취문서들은 응용프로그람과 독립이다. 즉 WordPad 의 Bitmap 를 발취문서로서 끌어 내여 Paint 에 떨구어 놓으면 그것을 거기서 bitmap 발취문서로 열수 있다.

묘리, 기교, 지름길

1. 다른 프로그람들에로 끌어다 놓는 기능을 지원하는 프로그람들에 대해서만 발취문서를 만들수 있다.
2. 발취문서들은 계층구조의 임의의 준위에 만들어 놓을수 있다.

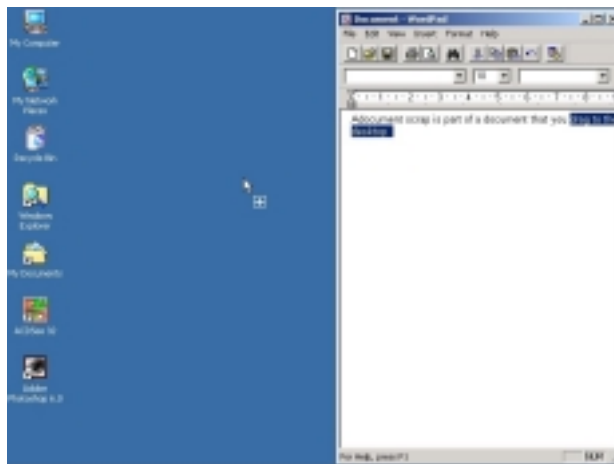



그림 4-2. 선택부분을 탁상면우에 끌어다놓기

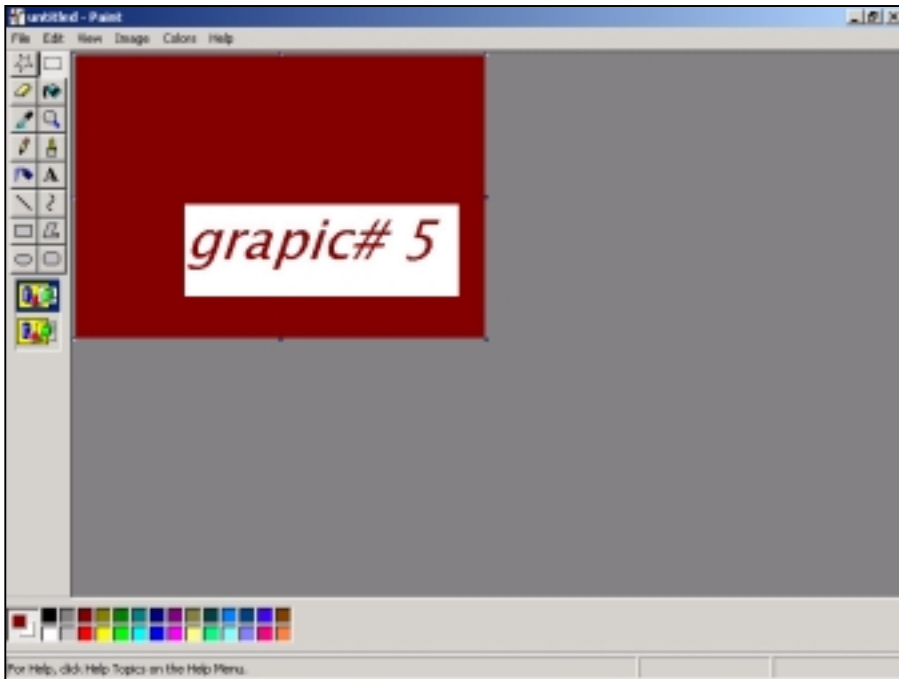
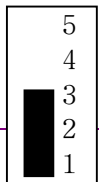



그림 4-3. 도형발취문서를 열기

련습 1: 발취문서만들기

수 행 걸 음	설 명
1. Windows 2000 전문판의 탁상면이 능동으로 되여 있는가를 확인한다.	
2. 열려 진 모든 창문들을 닫는다.	
3. Start 단추를 찰칵한다.	시작차림표가 열린다.
4. Progarms ⇒ Accessories ⇒ WordPad 를 선택한다.	WordPad가 열린다. WordPad는 객체의 련결과 심기(OLE)의 끌어다놓기기능을 지원하고 있다.
5. 그 창문이 최대화되여 있다면 Restore Down 단추를 찰칵한다.	그 창문이 보다 작은 크기로 된다.
6. 탁상면의 1/3 쯤 되게 WordPad 창문의 크기를 조절한다.	그 창문의 어떤 변두리로 지시자를 옮긴다. 그다음 조절하려는 크기만큼 끌기한다.

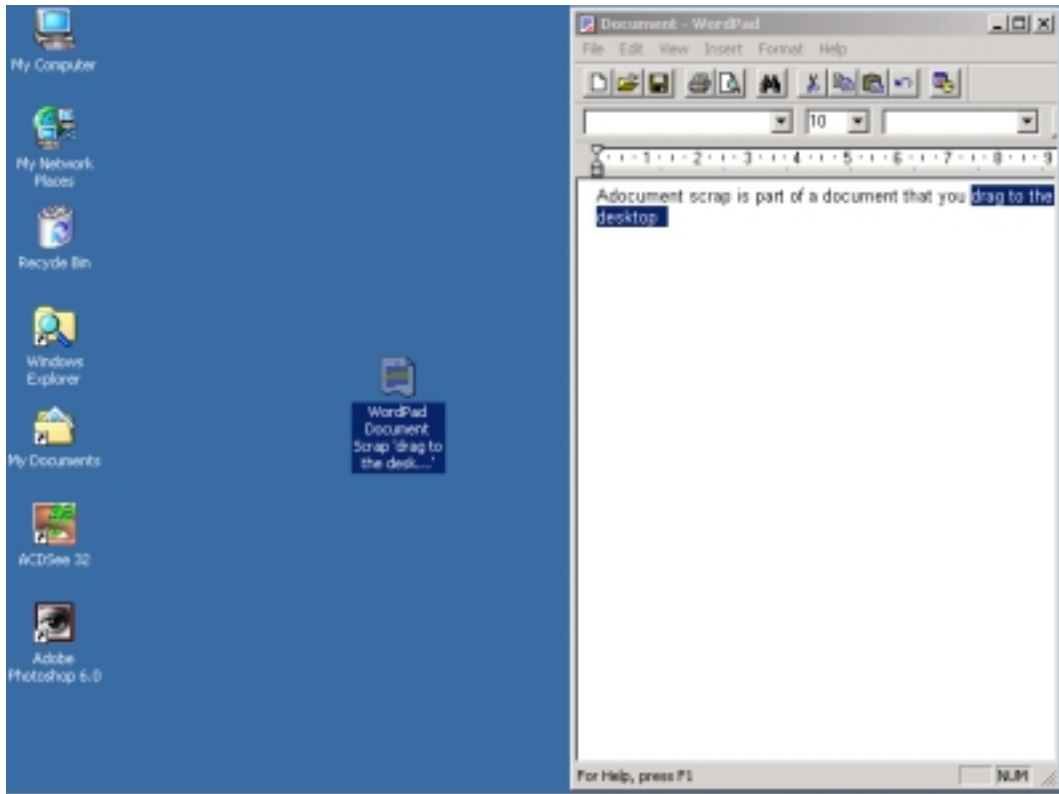



그림 4-4. 발취문서만들기

수 행 걸 음	설 명
7. **A document scrap is a part of a document that you drag to the desktop.**를 입력한다.	
8. 본문 Drag to the desktop 를 선택한다.	
9. 선택한 본문을 찰각한 상태에서 유지한다.	
10. 탁상면의 빈 구역으로 그 본문을 끌기한다.	지시자가 끌어다놓기화살표로 변한다. 그림 4-2 를 볼것.
11. 마우스의 단추를 개방한다.	《WordPad Document...》로 이름 지어 진 발취문서가 탁상면우에 만들어 진다. 그림 4-4 를 볼것.
12. WordPad Document... 발취문서를 두번 찰칵한다.	발취문서가 새로운 WordPad창문안에 열린다.

수 행 걸 음	설 명
13. **You can add to the scrap that you** 를 입력하고 Space 건을 누른다.	존재하는 발취문서본문이 사용자의 건입력을 받아 들여 이동한다.
14. File 을 선택한다.	파일차림표가 열린다.
15. Exit & Return to Wordpad... 를 선택한다.	발취문서를 닫는다. Document-Wordpad 문서가 능동으로 된다.
16. Control + End 를 누른다.	그 문서의 끝으로 간다.
17. Spacebar 를 누른다.	
18. WordPad Document 발취문서를 단어 desktop 의 오른쪽에로 끌기한다.	발취문서로부터의 본문이 그 문서에 추가된다. 그림 4-5 를 볼것.
19. Insert Object... 를 선택한다.	객체의 삽입대화칸이 열린다.

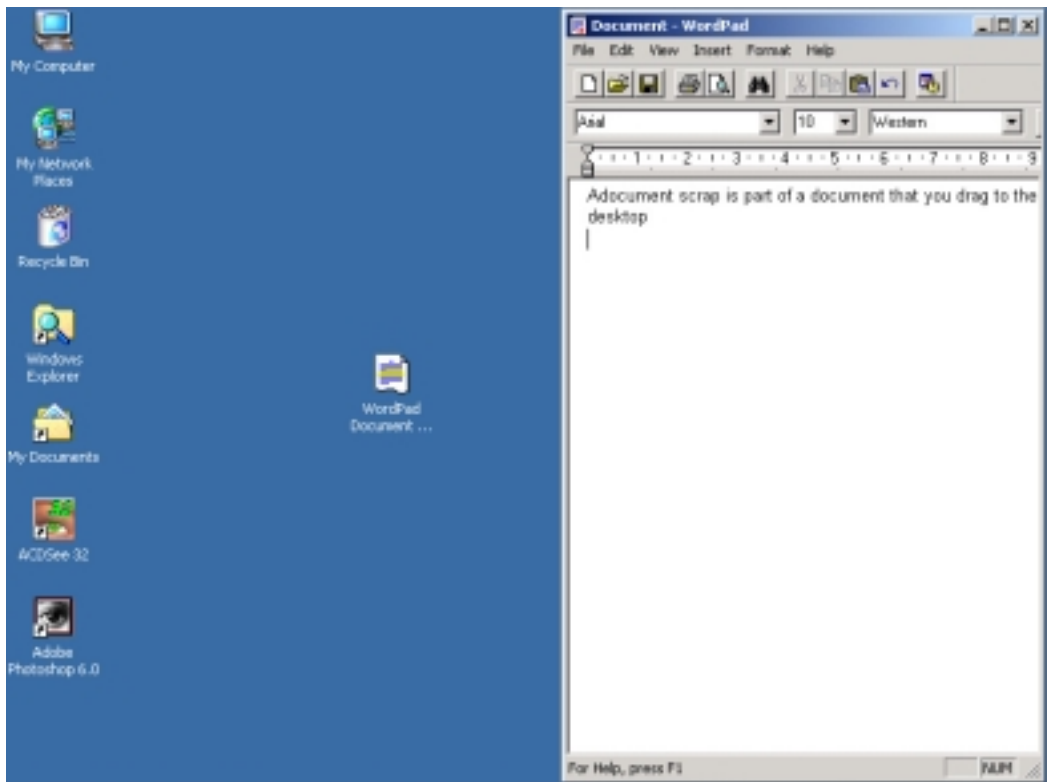



그림 4-5. 발취문서의 본문을 문서에 넣기

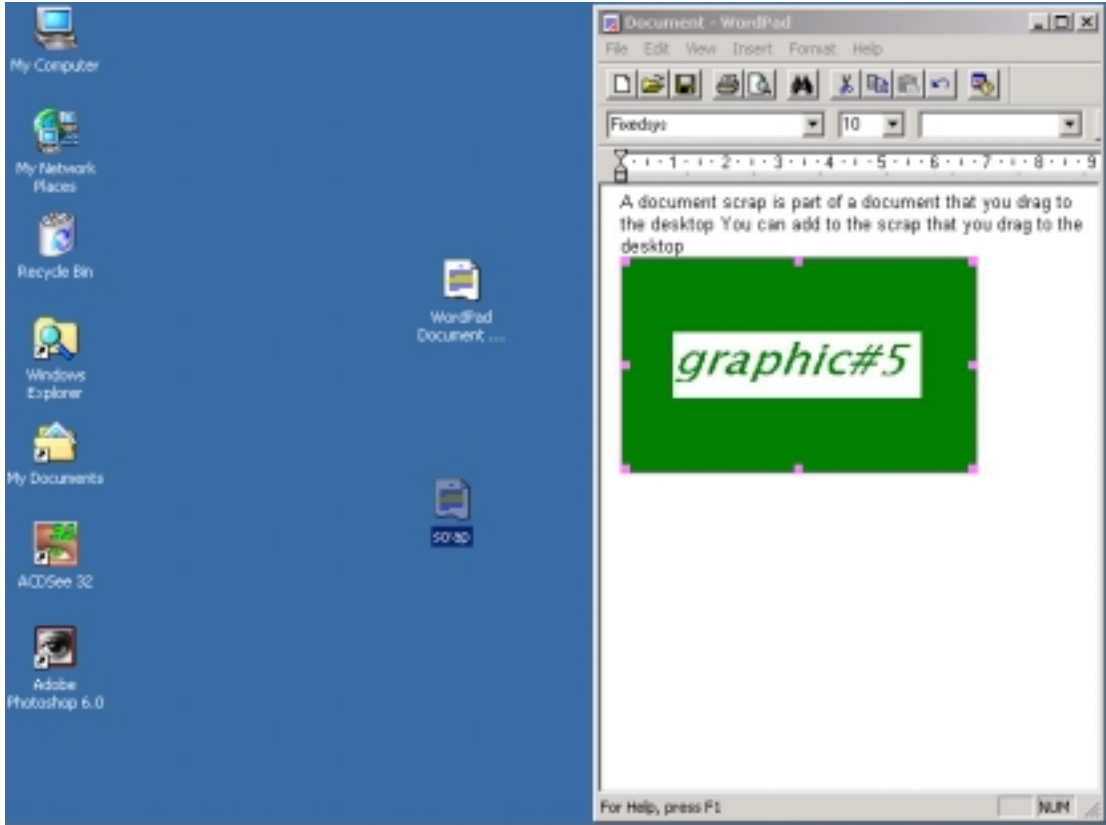



그림 4-6. 선택된 도형이 탁상면상의 발취문서로 된다.

수 행 걸 음	설 명
20. Create from File을 선택한다.	대화칸이 갱신된다.
21. Browse...을 찰칵한다.	열람대화칸이 열린다.
22. Look in:화살표를 찰칵한다.	구동기와 폴더의 내리펼침목록이 나타난다.
23. Temp를 선택한다.	그것은 목록의 밑에 있다. 탁상면우에 있는 Temp 폴더의 내용이 현시된다.
24. Graphic5 를 찰칵한다.	
25. Open을 찰칵한다.	삽입객체대화칸이 그 도형에로의 경로를 현시한다.
26. OK를 찰칵한다.	도형이 문서안에 삽입되며 그것이 선택된다.
27. 탁상면우에로 도형을 찰칵하여 끌기한다.	그 도형이 도형발취문서로 된다. 그림 4-6 을 볼것.

수 행 걸 음	설 명
28. 도형발취문서를 두번 찰칵한다.	도형발취문서가 Paint 창문안에서 열린다. 그림 4-3을 볼것
29. Scrap – Paint 창문을 닫는다.	☒ 문서 즉 WordPad 창문이 능동으로 된다.
30. File ⇒ Exit를 선택한다.	보관하기 위한 재촉문이 나타난다.
31. No를 찰칵한다.	
32. 그 발취문서를 Recycle Bin에로 끌기한다.	재촉문이 나타나면 yes를 찰칵한다.
33. 이 화면을 그대로 남겨 둔다.	여기서부터 계속된다.

련습 2 의 시작에 앞서

지름아이콘만들기

개념

Windows 2000 전문판에서는 파일, 폴더 그리고 응용프로그람들을 도형적으로 표현하는 아이콘들을 리용한다. 이러한것들의 지름아이콘을 만들수 있다. 지름아이콘이란 상표와 같은것이라고 생각할수 있다. 사실상 이러한 상표자체가 상품인것은 아니며 상표에 담겨져 있는 정보에 의하여 해당 상품을 가리키는 대용표식물에 지나지 않는다. 다시말하여 지름아이콘은 Windows 2000 전문판에 자기가 가리키는 실제 위치의 파일을 알려 주는 표식자일뿐이다.

응용프로그람이나 문서파일들은 많은 디스크용량을 차지하지만 지름아이콘은 훨씬 작은 용량(평균적으로 약 400 byte)을 차지한다. 이것은 디스크의 용량을 많이 차지하지 않고도 문서들이나 폴더들을 쉽게 호출할수 있도록 여러 장소에 지름아이콘들을 배치할수 있다는것을 의미한다. 지름아이콘들은 파일들과 프로그람들 그리고 폴더들을 더 편리하게 조직하고 참조할수 있도록 해주며 계층구조를 따라 가며 그것들을 찾아 헤매는 수고를 피할수 있도록 해준다.

가장 최근에 접근했던 문서들에 대한 지름아이콘들은 또한 고속호출을 위하여 시작차림표에 있는 Documents(문서보조차림표)차림표안에 기록되게 된다. 이 지름아이콘들은 그것들이 필요 없게 되였을 때에는 쉽게 없애 버릴수 있다.

묘리, 기교, 지름길

1. 계층구조안의 임의의 곳에 지름아이콘을 만들어 놓을수 있으며 가장 일반적으로는 탁상면우에 놓을수 있다.
2. Windows 2000 전문판이 지름아이콘들을 아무데나 놓을수 없다면 그 지름아이콘들은 자동적으로 탁상화면우에 놓이게 된다.
3. 원래(목표)의 문서나 응용프로그람의 위치를 찾기 위하여 지름아이콘의 속성판을 리용할수 있다. 즉 지름차림표표쪽우에서 목표탐색을 찰칵한다. 그러면 그 목표를 포함하고 있는 폴더가 자동적으로 열린다.

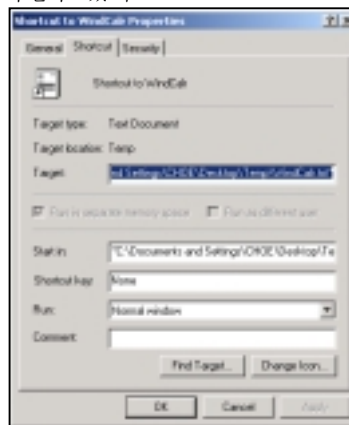



그림 4-7. 지름아이콘의 목표정보보기

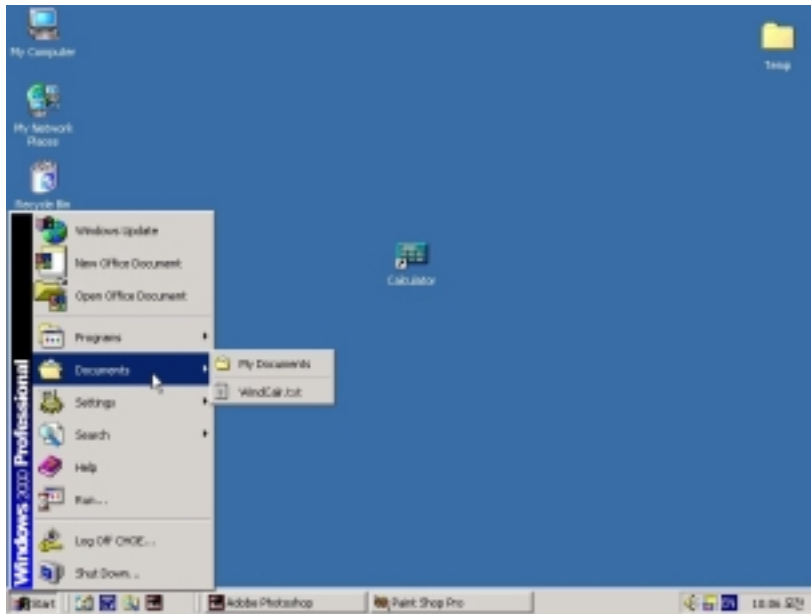
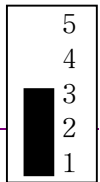



그림 4-8. Documents 보조차림표에는 최근에 접근하였던 문서들에 대한 지름아이콘들이 기록되여 있다.

련습 2: 지름아이콘만들기

수 행 걸 음	설 명
1. 탁상면이 능동으로 되여 있는가를 확인한다.	아무 창문도 열려 있지 않다.
2. Start 단추를 찰칵한다.	시작차림표가 열린다.
3. Settings ⇒ Taskbar & Start Menu... 를 선택한다.	과제띠와 시작차림표의 속성판이 열린다.
4. Advanced 표쪽을 찰칵한다.	속성판이 갱신된다.
5. Clear 를 찰칵한다.	Documents 차림표우에 있는 모든 지름차림표들을 지운다.
6. OK 를 찰칵한다.	
7. Temp 폴더를 두번 찰칵한다.	Temp 창문이 열린다.
8. WindCalr 를 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.

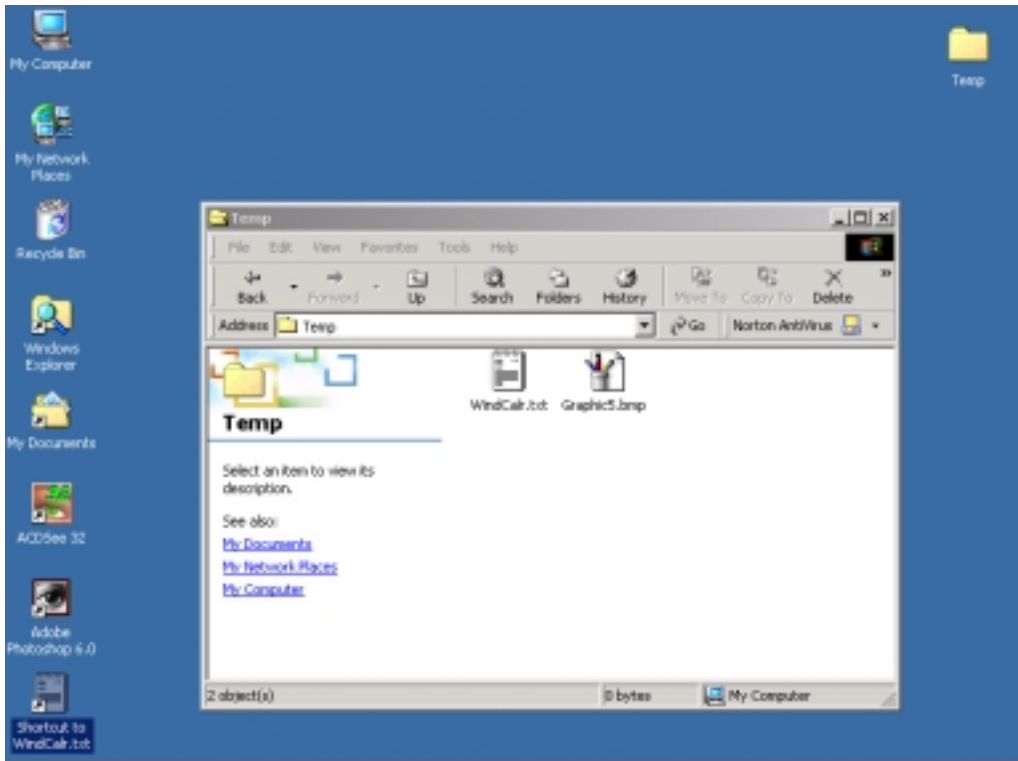



그림 4-9. 지름아이콘을 탁상면에로 옮기기

수 행 걸 음	설 명
9. Create Shortcut 를 선택한다.	《Shortcut to WinCalr》이라는 이름을 가진 지름아이콘이 Temp 창문안에 나타난다.
10. Shortcut to WinCalr 아이콘을 탁상면우에로 끌기한다.	그림 4-9 를 볼것. 마우스단추를 놓으면 탁상면우에로 지름아이콘이 옮겨 진다.
11. Temp 창문을 닫는다.	
12. Shortcut to WindCalr 을 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
13. Properties 를 선택한다.	WindCalr 지름차림표의 속성판이 지름아이콘에 대하여 열린다. 원래(목표)의 문서에 대한 정보가 현시된다. 그림 4-7 을 볼것.
14. Find Target... 를 찰칵한다.	Temp 창문이 열리며 원래의 문서 WindCalr 가 현시된다.
15. Temp 창문을 닫는다.	

수 행 결 음	설 명
16. OK 를 찰칵한다.	속성판을 닫는다.
17. Shortcut to WindCalr 를 두번 찰칵한다.	WindCalr 문서가 열린다.
18. File ⇒ Exit 를 선택한다.	WindCalr 창문을 닫는다.
19. 지름아이콘안에 있는 본문 Shortcut to WindCalr 의 안을 찰칵한다.	또는 F2 를 누른다. 지름아이콘의 이름이 선택된다.
20. **Advertisement** 를 입력하고 Enter 를 누른다.	지름아이콘의 이름을 고친다.
21. Advertisement 를 두번 찰칵한다.	WindCalr 문서가 열린다. 그림 4-10 을 볼것.
22. File ⇒ Exit 를 선택한다.	
23. 탁상면을 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
24. New ⇒ Shortcut 를 선택한다.	지름아이콘만들기조수가 열린다.

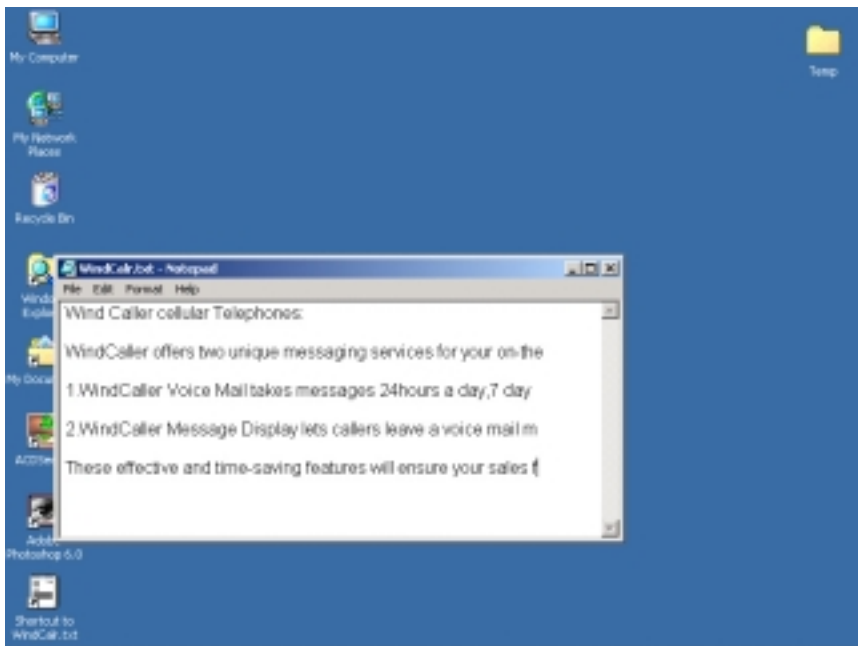



그림 4-10. 지름아이콘은 자기가 가리키고 있는 목표와 다른 이름으로 되여 있어도 된다.

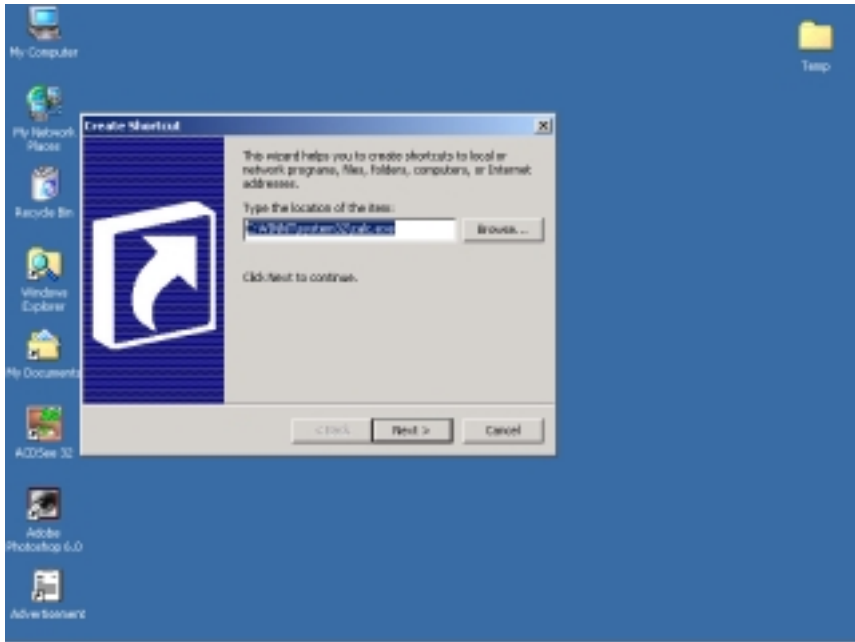



그림 4-11. 지름아이콘만들기대화칸을 리용하기

수 행 걸 음	설 명
25. Browse...를 찰칵한다.	폴더열람대화칸이 열린다.
26. Local Disk (C:)아이콘을 두번 찰칵한다.	
27. WINNT 폴더를 두번 찰칵한다.	대화칸이 갱신된다.
28. 흘림띠를 옮겨 system32를 두번 찰칵한다.	
29. 흘림띠를 옮겨 calc를 선택한다.	
30. OK를 찰칵한다.	item:의 Type 위치에 경로와 파일이름이 현시된다. 그림 4-11을 볼것.
31. Next >를 찰칵한다.	이름을 입력할것을 재촉한다.
32. **Calculator** 를 입력한다.	
33. Finish를 찰칵한다.	Calculator 지름기호가 탁상면우에 배치된다.

수 행 걸 음	설 명
34. Calculator 지름아이콘을 두번 찰칵한다.	Calculator 가 열린다.
35. Calculator 의 닫기단추를 찰칵한다.	Calculator 가 닫긴다.
36. Start 단추를 찰칵한다.	시작차림표가 열린다.
37. Documents 를 선택한다.	Documents 보조차림표가 열리며 WindCalr 가 현시된다. 지름아이콘의 이름과는 같지 않은 문서의 이름이 표시되는 것을 류의한다. Calculator 가 문서가 아니라 응용프로그람이므로 나타나지 않는다. 그림 4-8 을 볼것.
38. WindCalr 를 선택한다.	WindCalr 문서가 열린다.
39. File ⇒ Exit 을 선택한다.	
40. 이 화면을 그대로 남겨 둔다.	여기서부터 계속한다.

련습 3 의 시작에 앞서

지름아이콘을 수정하기

개념

지름아이콘이 가리키는 프로그람을 보다 더 명백히 나타내기 위하여 그것의 이름을 고칠수 있다는것에 대해서는 이미 알고 있다. 그러나 지름아이콘의 목표가 이동하면 어떻게 되겠는가? 목표가 최소화된 창문으로 시작되게 하려 한다거나 또는 목표가 원래의 지름아이콘과는 다른 아이콘을 가지고 있다면 어떻게 되겠는가?

Windows 2000 전문판은 지름아이콘을 수정하고 보관할수 있는 여러가지 선택항목들을 가지고 있다. 따라서 지름아이콘들은 요구하는 응용프로그람이나 문서들을 요구하는 방식으로 어느때나 열수 있다.

만일 지름아이콘의 목표가 이동하였다면 Windows 2000 전문판은 그것을 찾기 위하여 자동적으로 하드구동기를 탐색한다. 일단 찾아 내면 그 목표에 대한 새로운 정보로 지름아이콘을 자동적으로 갱신해 준다. 그러나 만일 탐색이 실패하면 지름아이콘을 따로 보관하거나 지워 버릴것을 요구한다.

묘리, 기교, 지름길

1. Windows 2000 전문판은 이름, 위치, 크기, 만들어 진 날자, 수정된 날자 그리고 호출된 날자 등의 정보들을 가지고 정확한 목표파일을 규정해 주고 있다. 만일 이 특성들중의 일부가 수정되였다면 Windows 2000 전문판은 그것들에 대한 특성정보를 수정하도록 한다.
2. Windows 2000 전문판에서는 지름아이콘의 형태할당을 위한 여러가지 종류의 예비아이콘을 제공해 주고 있다.

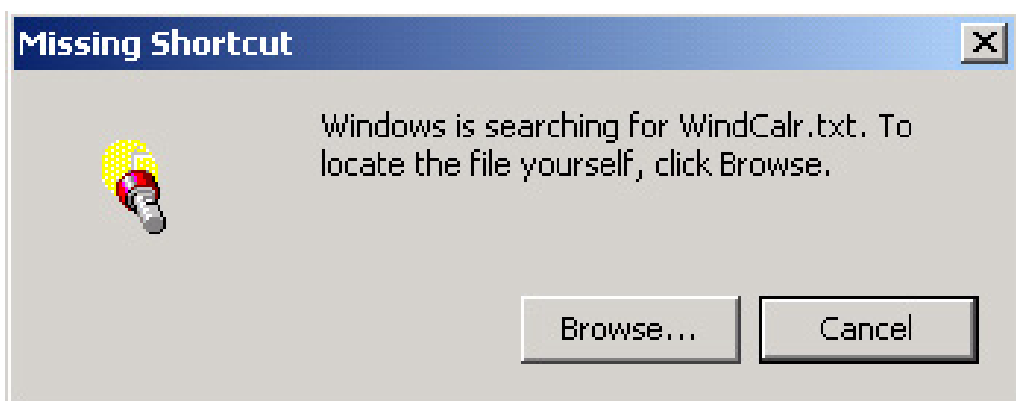



그림 4-12. Windows 2000 전문판은 잃어 버린 목표에 대한 탐색을 자동적으로 진행한다.

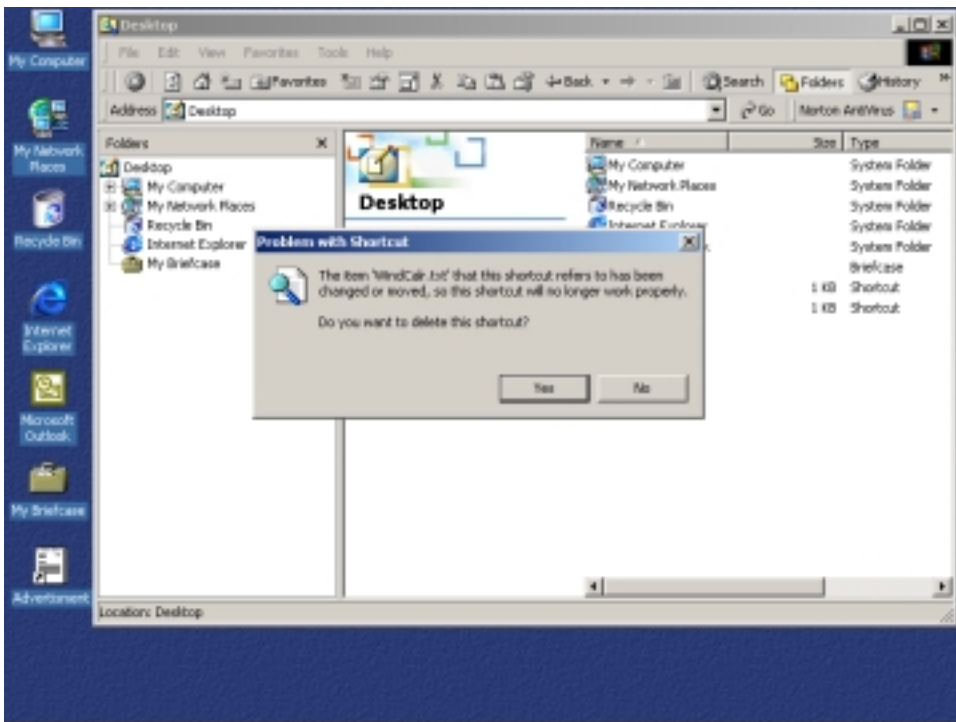



그림 4-13. Windows 2000 전문판은 잃어 버린 지름아이콘에 대한 가장 최적인 처리를 진행한다.

5
4
3
2
1
어려움정도

련습 3: 지름아이콘을 수정하기

수 행 걸 음	설 명
1. 탁상면이 능동으로 되여 있는가를 확인한다.	어떤 창문도 열려 있지 않다.
2. Advertisement 지름아이콘을 찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
3. Properties 를 선택한다.	Advertisment 속성판을 연다.
4. Change Icon... 을 찰칵한다.	아이콘변경대화칸이 열린다.
5. 흘림띠를 옮겨 아이콘들을 본다.	
6. Browse... 를 찰칵한다.	아이콘변경대화칸이 열린다.
7. Look in: 화살표를 찰칵한다.	폴더와 구동기의 내리펼침목록이 나타난다.
8. Temp 를 선택한다.	그것은 목록의 아래에 있다. 대화칸이 갱신된다.

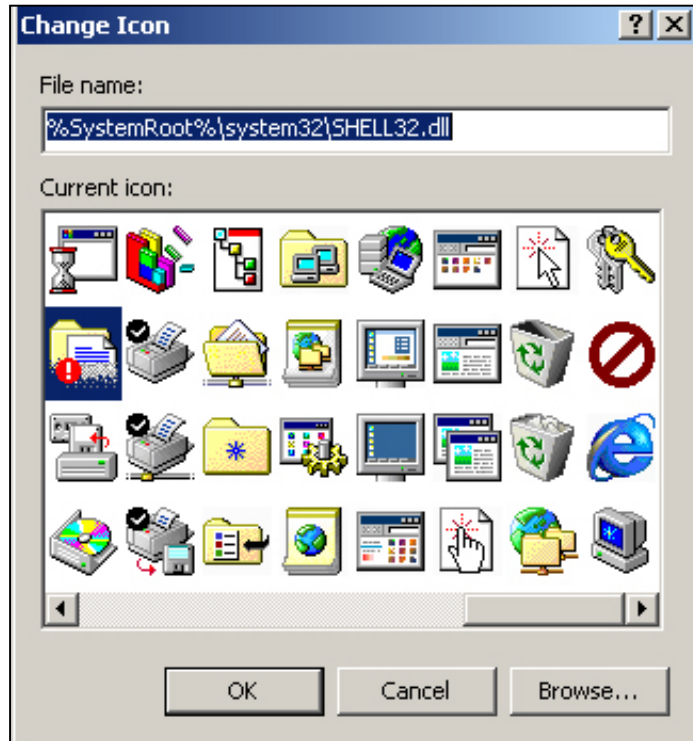



그림 4-14. 지름아이콘의 모양바꾸기

수 행 걸 음	설 명
9. wc 를 두번 찰칵한다.	그 아이콘이 아이콘변경대화칸안에 나타난다. 그림 4-14 를 볼것. 지름아이콘표쪽우에 있는 아이콘을 갱신한다. 또한 목표의 위치를 확인한다.
10. OK 를 찰칵한다.	
11. Run:화살표를 찰칵한다.	창문류형의 내리펼침목록이 나타난다.
12. Minimized 를 선택한다.	
13. OK 를 찰칵한다.	속성판이 갱신되고 탁상면아이콘이 갱신된다.
14. Temp 폴더를 두번 찰칵한다.	Temp 창문이 열린다.
15. WindCalr 를 탁상면에로 끌어다 놓는다.	그것이 탁상면에로 이동한다.
16. Temp 폴더를 닫는다.	

수 행 걸 음	설 명
17. Advertisment를 두번 찰칵한다.	WindCalr 문서가 열리며 과제띠에 그것이 최소화된다.
18. Advertisent지름아이콘을 오른쪽찰칵한다.	
19. Properties를 선택한다.	목표의 위치가 Temp 폴더로부터 탁상면에로 변경되였다. 그림 4-15를 볼것.
20. Run:화살표를 찰칵한다.	
21. Normal window를 선택한다.	
22. OK를 찰칵한다.	
23. 과제띠우에 있는 WindCalr – Notepad단추를 찰칵한다.	
24. WindCalr문서를 닫는다.	

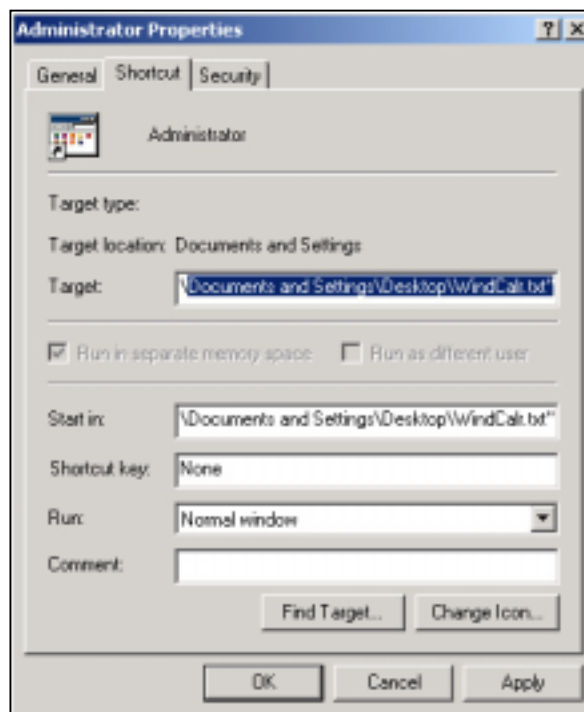



그림 4-15. 달라 진 목표의 위치를 자동적으로 수정

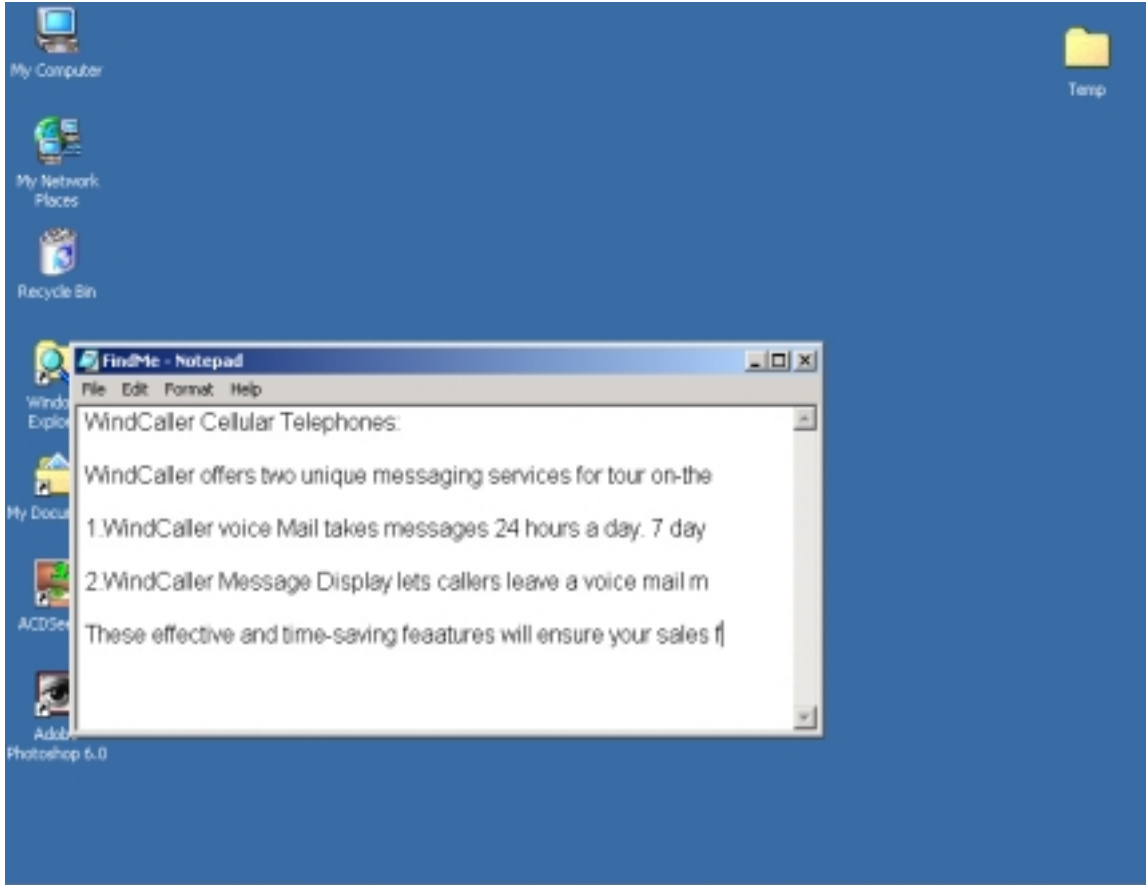



그림 4-16. 이름이 변경된 파일에 대한 지름련결을 지원

수 행 걸 음	설 명
25. WindCalr 를 찰칵한다.	
26. F2를 누른다.	문서의 이름을 고칠수 있다.
27. **Find Me** 를 입력하고 Enter를 누른다.	문서의 이름이 변경된다.
28. Advertisement를 두번 찰칵한다.	Find Me 문서가 NotePad 안에서 열린다.
29. Find Me문서를 닫는다.	
30. Find Me를 찰칵한다.	
31. F2를 누른다.	
32. **WindCalr** 를 입력하고 Enter를 누른다.	파일의 이름이 변경된다.
33. My Computer아이콘을 두번 찰칵한다.	<나의 콤퓨터>창문이 열린다.

수 행 걸 음	설 명
34. WindCalr 를 Local Disk (C:)하드디스크구동기아이콘에로 끌기한다.	마우스를 놓으면 C:구동기의 뿌리등록부에로 그 파일이 이동한다.
35. Advertisement 를 두번 찰칵한다.	Windows 2000 전문판이 해당 파일을 찾는데 따라 잃어 버린 지름아이콘대화칸이 열린다.
36. WindCalr 문서를 닫는다.	
37. My Computer 창문안에 있는 Local Drive (C:)하드구동기아이콘을 두번 찰칵한다.	그 창문이 갱신된다.
38. WindCalr 에 지시자를 가져다 놓고 찰칵한다.	
39. Delete 를 누른다.	확인을 요구하는 재촉문이 나타난다.
40. Yes 를 찰칵한다.	그 파일이 휴지통안에 들어 간다.
41. Advertisement 를 두번 찰칵한다.	잃어 버린 지름아이콘대화칸이 열린다. Windows 2000 전문판은 휴지통안에 대해서는 탐색하지 않는다. 문제가 있는 지름아이콘대화칸이 열리며《Do you want to delete this shortcut?》라는 재촉문이 나타난다. 그림 4-13 을 볼것.
42. Yes 를 찰칵한다.	
43. My Computer 창문을 닫는다.	
44. Calculator 지름아이콘을 Recycle Bin 에로 끌기한다.	확인을 요구하는 재촉문이 나타날 때 yes 를 찰칵한다.
45. 이 화면을 그대로 남겨 둔다.	여기서부터 계속한다.

련습 4의 시작에 앞서

시작차림표의 전용화

개념

Windows 2000 전문판의 탁상면은 정적인 환경이 아니다. 시작차림표를 포함하여 체계환경의 모든 요소들을 전용화할수 있다. 실례로 자주 사용하는 문서들이나 응용프로그람들을 모두 담고있는 본보기파일들을 가질수 있다.시작차림표우에 직접 지름아이콘의 형태로 그것들을 배치할수 있다. 결과적으로 그 문서들이나 응용프로그람들을 찾아 헤매지 않고 탁상면우에 그것들을 지름아이콘으로서 정리하여 놓아 둘수 있다.

시작차림표가 과제띠의 한 부분을 차지하고 있으므로 시작차림표를 수정하기 위하여서는 과제띠의 속성판을 호출하여야 한다. 과제띠속성판은 시작차림표안에 지름아이콘들을 첨가하거나 지워버리는것을 도와 주는 조수 혹은 일련의 련관된 대화칸들을 제공해 준다.

묘리, 기교, 지름길

1. 시작차림표의 웃준위에 지름아이콘들을 놓기 위하여 시작단추우에로 아이콘들을 끌어다 놓을수 있다.
2. 시작차림표의 계층구조나무안에서 지름아이콘들을 제거할 때 심사숙고하여야 한다. 해당 계층구조안에서의 위치와 구체적으로 어느 파일이 선택되는가 하는것을 알아 두어야 한다. 제거한 단추를 후에 다시 찰칵할 우려는 없다. 즉 그 객체는 즉시에 계층구조로부터 제거된다.
3. 제한된 크기를 가지고 나타 나는 시작차림표안에 넣는 지름아이콘들에 대해서는 짧은 이름을 사용하는것이 좋다.

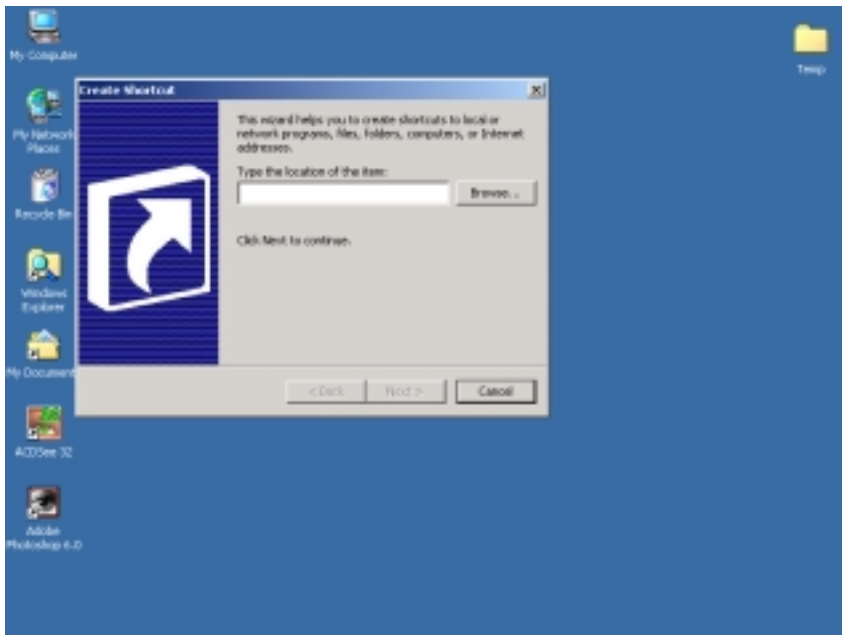



그림 4-17. 시작차림표는 바로 지름아이콘들의 그룹이다.

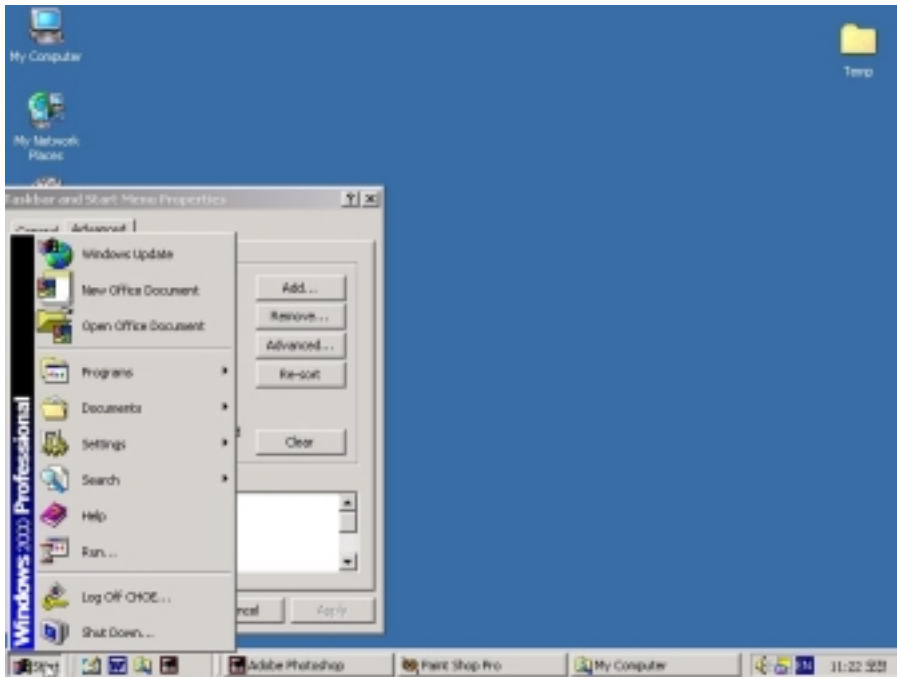
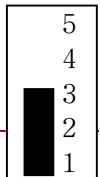



그림 4-18. 폴더를 시작차림표안에 넣기

련습 4: 시작차림표의 전용화

5 4 3 2 1
어려움정도

수 행 걸 음	설 명
1. 탁상면이 능동으로 되여 있는가를 확인한다.	
2. 과제띠를 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
3. Properties를 선택한다.	과제띠의 속성설정대화칸이 열린다.
4. Advanced표쪽을 찰칵한다.	속성판이 갱신된다.
5. Add...를 찰칵한다.	지름아이콘만들기조수가 열린다. 그림 4-17을 볼것.
6. **C:\ WINNT \ system32 \ calc.exe**를 입력한다.	Calculator 응용프로그람에 대한 경로와 파일이름을 입력한다.
7. Next >를 찰칵한다.	대화칸이 갱신된다. 시작차림표안의 위치에 대한 재촉문이 나타난다.

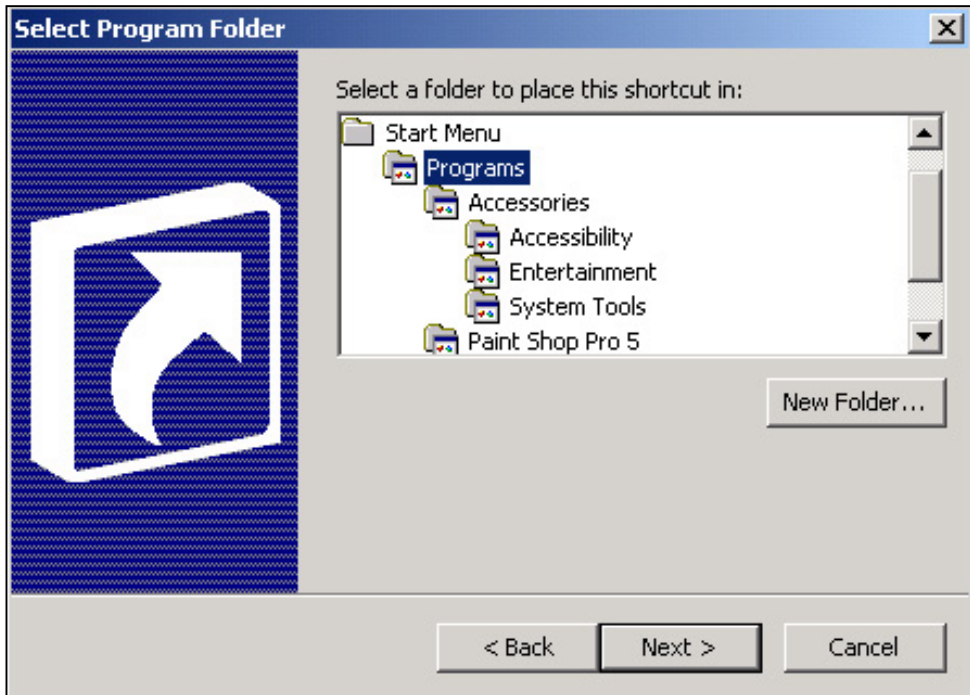



그림 4-19. 시작차림표안에서 지름아이콘의 위치를 선택하기

수 행 걸 음	설 명
8. Start Menu 폴더를 찰칵한다.	지름아이콘이 시작차림표우에 직접 놓여질것이다. 그림 4-19 를 볼것.
9. Next >를 찰칵한다.	프로그람의 제목선택대화칸이 열린다.
10. Finish를 찰칵한다.	기정값을 호출한다.
11. OK를 찰칵한다.	
12. Start단추를 찰칵한다.	Calc 지름아이콘이 시작차림표의 우에 나타난다.
13. Calc를 선택한다.	Calculator 응용프로그람을 시작한다.
14. Calculator창문을 닫는다.	
15. 탁상면을 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
16. New ⇒ Text Document를 선택한다.	탁상면에 이름을 달지 않은 새로운 Notepad 문서가 나타난다.

수 행 걸 음	설 명
17. **My Notes** 를 입력하고 Enter 를 누른다.	
18. My Notes 아이콘을 Start 단추에로 끌기한다.	시작차림표우에로 문서를 끌어다 놓을수 있다.
19. Start 단추를 찰칵한다.	시작차림표가 열린다. My Notes 문서에 대한 지름아이콘이 시작차림표우에 나타난다. 그림 4-20 을 볼것.
20. My Notes 를 선택한다.	My Notes 문서가 Notepad 에 의해 열린다.
21. Notepad 창문을 닫는다.	
22. My Notes 파일을 Recycle Bin 에로 끌기한다.	
23. 과제띠를 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.

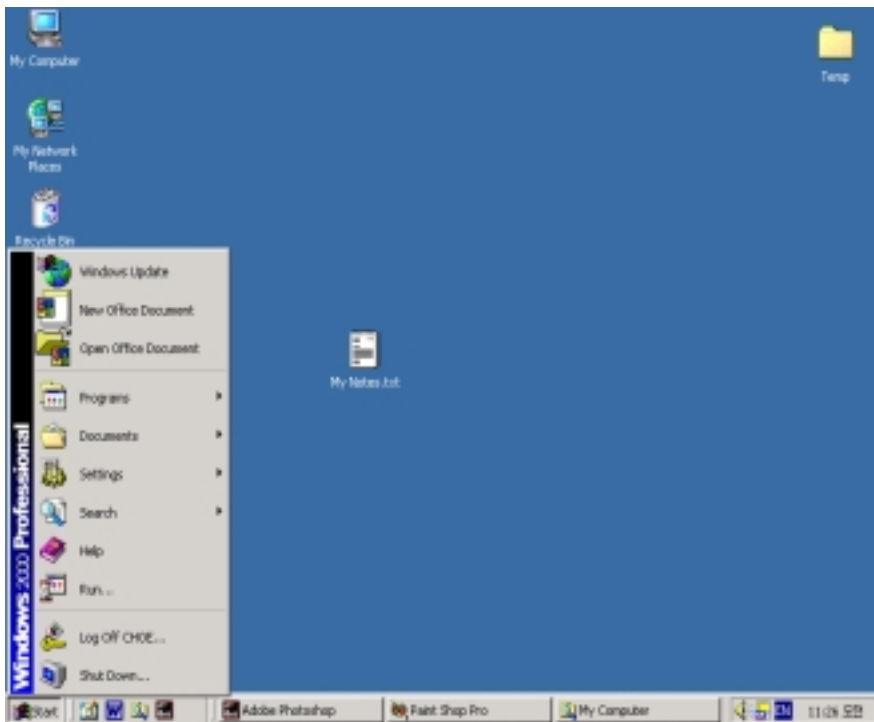



그림 4-20. 문서를 시작차림표에 넣기

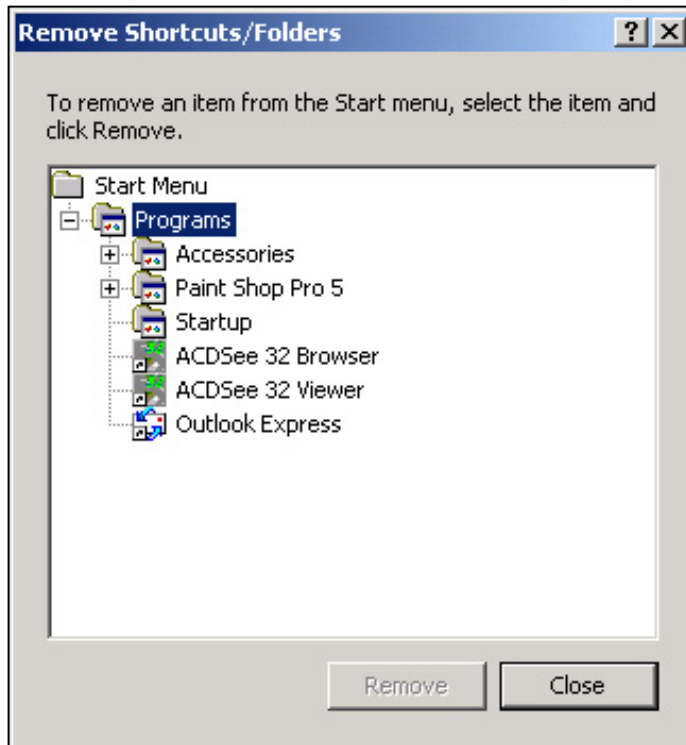



그림 4-21. Shortcut/Folder 제거대화칸

수 행 결 음	설 명
24. Properties를 선택한다.	과제띠속성판이 열린다.
25. Advanced표쪽을 찰칵한다.	
26. Remove...를 찰칵한다.	지름아이콘/폴더제거대화칸이 열린다. Calc 와 My Notes 지름아이콘이 시작차림표계층구조의 웃준위를 차지한다. 그림 4-21 을 볼것.
27. My Notes지름아이콘을 선택한다.	계층구조의 보다 낮은 준위에 있는 폴더에 대해서는 선택하지 않는다.
28. Remove를 찰칵한다.	지름아이콘이 시작차림표의 계층구조로부터 제거된다.
29. Yes를 찰칵한다.	정말 제거하겠는가를 확인하는 통보문이 나타난다.
30. Calc지름아이콘을 선택한다.	

수 행 걸 음	설 명
31. Remove 를 찰칵한다.	Calc 지름아이콘이 시작차림표의 계층구조로부터 제거된다.
32. Yes 를 찰칵한다.	정말 제거하겠는가를 확인한다.
33. Close 를 찰칵한다.	지름아이콘/폴더제거대화칸을 닫는다.
34. OK 를 찰칵한다.	
35. Start 단추를 찰칵한다.	시작차림표가 열린다. 지름아이콘이 제거되여 있다.
36. 빈 부분을 찰칵하여 선택을 해제한다.	
37. 과제띠를 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
38. Properties 를 선택한다.	과제띠와 시작차림표속성판이 열린다.
39. Advanced 표쪽을 찰칵한다.	
40. Start Menu Settings 의 아래에 있는 Display Favorites 를 선택한다.	검사칸에 검사표식이 있는것을 확인한다.
41. Apply 를 찰칵한다.	
42. Start 단추를 찰칵한다.	시작차림표에 자주 사용하는 프로그람항목이 나타난다. 그림 4-18 을 볼것.
43. Favorites 를 선택한다.	
44. 탁상면의 빈 구역을 찰칵한다.	
45. Start Menu Settings 의 아래에 있는 Display Favorites 를 선택한다.	검사칸으로부터 검사표식을 제거한다.
46. OK 를 찰칵한다.	
47. 이 화면을 그대로 남겨 둔다.	여기서부터 계속한다.

련습 5 의 시작에 앞서

도구띠를 탁상면에 추가하기

개념

Windows 2000 전문판에서는 지름아이콘 및 시작차림표와 함께 가장 많이 리용하는 응용프로그람들과 문서들을 호출할수 있는 도구띠를 제공해 준다. Windows 2000 전문판은 기정으로 다음의 도구띠를 제공해 주고 있다.

- 주소도구띠 – 사용자의 콤퓨터가 인터네트에 련결되였을 때 기정의 Web 열람기에서 페지를 열기 위하여 주소칸에 인터네트주소를 입력할수 있다.
- 련결도구띠 – 콤퓨터가 인터네트에 련결되였을 때 특정한 Web 페지에 들어 가기 위하여 이 도구띠우에 있는 단추들중의 어느 하나를 찰칵할수 있다.
- 탁상면도구띠 – 이 도구띠는 탁상면우에 있는 모든 지름아이콘에 대하여 제공한다.
- 고속실행도구띠 – 이 도구띠는 탁상면, Web 열람기 그리고 전자우편과 같이 자주 리용되는 응용프로그람에 대한 지름아이콘들을 제공한다.

Windows 2000 전문판은 또한 전용도구띠를 만들수 있게 한다. 전용도구띠를 만들기 위하여 하나의 폴더안에 자주 사용하는 문서들과 응용프로그람들 모두를 넣을수 있다. 새로운 도구띠 대화칸안에서 폴더항목을 선택하면 그 폴더의 내용이 도구띠우에 나타난다.

묘리, 기교, 지름길

1. 탁상면우의 임의의 위치에로 도구띠를 끌어갈수 있다.
2. 화면의 아무 변두리에나 도구띠를 붙일수 있다.

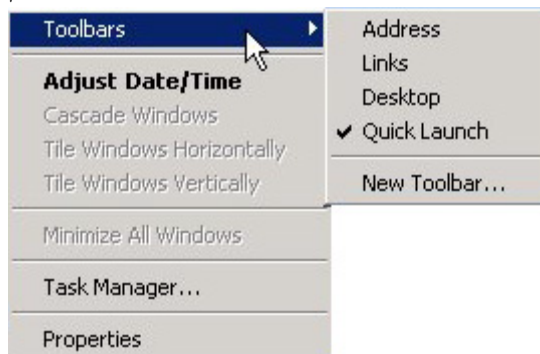



그림 4-22. 능동도구띠가 검사표식을 가지고 나타난다.

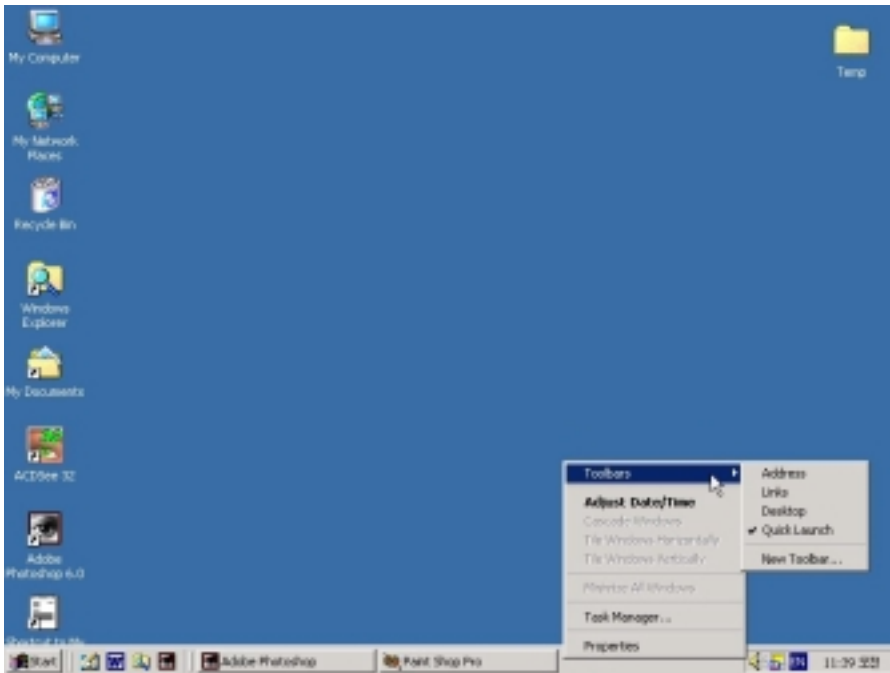
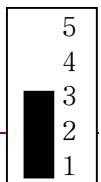



그림 4-23. 전용도구띠가 도구띠보조차림표안에 나타난다.

련습 5: 도구띠를 탁상면에 추가하기

수 행 걸 음	설 명
1. 탁상면이 능동으로 되였는가를 확인한다.	
2. 과제띠를 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
3. Toolbars를 선택한다.	리용할수 있는 지름차림표가 나타난다. 고속실행도구띠가 검사표식된다.
4. Desktop를 선택한다.	Desktop 라고 이름 지어 진 도구띠가 과제띠우에 나타난다.
5. 과제띠의 빈 구역을 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
6. Toolbars를 선택한다.	리용할수 있는 도구띠의 지름차림표가 나타난다. Desktop 도구띠가 검사표식된다. 그림 4-22 를 볼것.
7. 빈 구역을 찰칵하여 선택을 해제한다.	

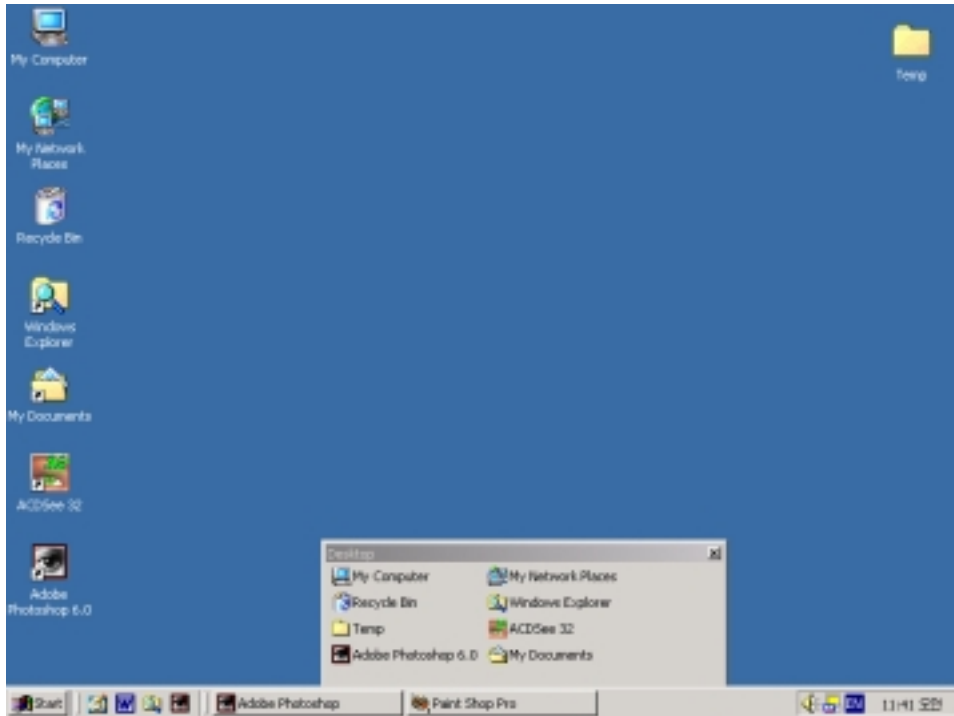



그림 4-24. 탁상면에로 과제띠안에 있는 도구띠를 옮긴다.

수 행 걸 음	설 명
8. 과제띠우에 있는 Desktop 를 누르고 그 상태를 유지한다.	지시자가 네개 방향의 화살표를 가진 형태로 변한다.
9. 탁상면의 빈 부분에로 끌기한다.	
10. 마우스단추를 개방한다.	Desktop 도구띠가 탁상면에로 이동한다. 그림 4-24 를 볼것.
11. Desktop 도구띠의 제목띠를 누른 상태에서 유지한다.	
12. 화면의 웃부분으로 도구띠를 끌기한다.	도구띠의 경계선이 화면의 너비에 맞게 늘어 난다.
13. 마우스의 단추를 개방한다.	Desktop 도구띠가 화면의 웃끝에 띄워 진다.
14. Desktop 도구띠를 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.

수 행 걸 음	설 명
15. Show Text 를 선택한다.	아이콘의 본문이름이 없어 진다.
16. Desktop 도구띠를 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
17. Auto Hide 를 선택한다.	
18. 빈 곳을 찰칵하여 선택을 해제한다.	Desktop 도구띠가 없어 진다.
19. 화면의 웃끌에로 지시자를 이동한다.	지시자가 화면의 웃끌에로 접근하는데 따라 Desktop 도구띠가 나타난다. 그림 4-25 를 볼것.
20. Desktop 도구띠를 오른쪽찰칵한다.	
21. Auto Hide 를 선택한다.	
22. Desktop 도구띠를 오른쪽찰칵한다.	
23. Show Text 를 선택한다.	본문설명이 도구띠우에 다시 나타난다.
24. Desktop 도구띠를 오른쪽찰칵한다.	
25. Close 를 선택한다.	확인이 재촉된다.
26. OK 를 찰칵한다.	Desktop 도구띠가 닫긴다.

그림 4-25. 도구띠의 자동숨기기

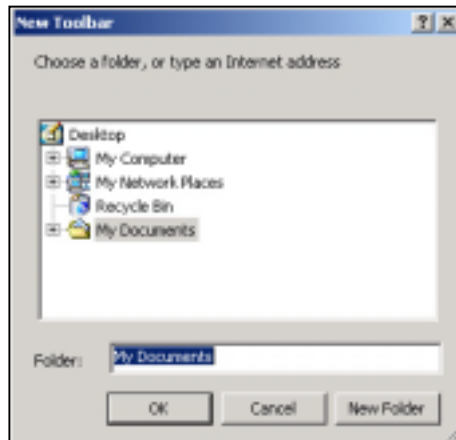



그림 4-26. 사용자전용의 도구띠만들기

수 행 걸 음	설 명
27. 과제띠를 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
28. Toolbars ⇒ New Toolbar...를 선택한다.	새로운 도구띠대화칸이 열린다. 그림 4-26을 볼것.
29. 목록의 아래에로 흘림띠를 옮겨 Temp를 선택한다.	도구띠는 오직 폴더나 인터네트주소로부터만 만들어 질수 있다.
30. OK를 찰칵한다.	새로운 도구띠가 과제띠안에 추가된다. Temp 폴더안에 들어 있는 아이콘들이 도구띠우에 나타난다.
31. 과제띠를 오른쪽찰칵한다.	지름차림표가 열린다.
32. Toolbars를 선택한다.	지름차림표가 열린다. Temp 가 도구띠의 하나로서 나타난다. 그림 4-23 을 볼것.
33. Temp를 선택한다.	도구띠를 닫는다.
34. Start단추를 찰칵한다.	
35. Shut Down...을 선택한다.	Windows 의 끄기대화칸이 열린다.
36. What do you want...화살표를 찰칵한다.	내리펼침목록이 여러가지 선택항목들을 현시한다.
37. Shut down을 선택한다.	
38. OK를 찰칵한다.	The Please wait...대화칸이 현시되며 그 다음 《It is now safe to turn off your computer.》라는 재촉문이 나타난다.

복습문제

옳은가 틀리는가를 대답하시오.

1. 발취문서들은 파일로서 존재한다.
2. 지름아이콘들은 그의 기능에 영향을 주지 않고 이름을 고칠수 있다.
3. 지름아이콘들은 목표파일들의 복사본이다.
4. 시작차림표속성판으로부터 시작차림표를 수정할수 있다.
5. 지름아이콘들에 리용된 기정아이콘들은 변화시킬수 없다.

옳은것을 선택하시오.

6. 다음의 어느것들이 발취문서로 될수 있는가?
   ㄱ) 본문
   ㄴ) 도형
   ㄷ) 본문과 도형
   ㄹ) 우의 아무것도 아니다.
7. 다음의 어느것이 Windows 2000 전문판의 기정도구띠인가?
   ㄱ) Links
   ㄴ) Quick Launch
   ㄷ) Address
   ㄹ) Explorer

답: 1. 옳다 2. 옳다 3. 옳지 않다 4. 옳지 않다
5. 옳지 않다 6. ㄷ) 7. ㄹ)

학습정형평가

이 부의 학습과정을 통하여 갖추어야 할 자질을 제시한다. 평가방법으로 매 자질들에 대한 습득정도를 검토해 보자.

다음과 같은 자질을 갖추었는가?

학습제목	예	복습필요함
발취문서만들기	☐	☐
지름아이콘만들기	☐	☐
지름아이콘수정하기	☐	☐
시작차림표수정하기	☐	☐
도구띠를 탁상면에 추가하기	☐	☐

이 부에서 제시한 개념들의 리해정도를 시험하기 위하여 다음의 작업을 해보시오.

적당한 이름을 달아 WordPad 로 기록장을 만든다. 이름으로부터 발취문서를 만든다. 그 파일을 보관하고 그 파일에 대한 지름아이콘을 만든 다음 시작차림표안에 그 지름아이콘을 놓는다.

Windows 2000 전문판에 대한 학습후시험

(방법: 정확한 대답에 동그라미를 표시한다.)

1부

1. 창문이 최대로 되였을 때 복귀단추가 제목띠에 나타난다.(그렇다. -아니다.)
2. 탁상면우에 있는 객체우에서 마우스의 오른쪽단추를 찰칵하면 아무런 결과도 일어 나지 않는다.(그렇다. -아니다.)
3. 창문이 복귀되였을 때 창문은 전체 화면을 채운다.(그렇다. -아니다.)
4. 탁상면객체는 그것이 동작하기전에 선택되여야 한다.(그렇다. -아니다.)
5. 특성판은 Windows 2000 전문판객체들의 동작을 조절할수 있게 한다.(그렇다. -아니다.)
6. 모든 창문에서 닫기단추는
   ㄱ) 오른쪽아래구석
   ㄴ) 왼쪽아래구석
   ㄷ) 제목띠의 오른쪽웃구석
   ㄹ) 상태띠의 오른쪽아래구석에 있다.
7. 아이콘은 선택되였을 때
   ㄱ) 깜빡거린다.
   ㄴ) 어둡게 된다.
   ㄷ) 경계선으로 둘러 싸여 진다.
   ㄹ) 우의 세가지를 모두 진행한다.

2부

1. 조종판으로부터는 객체의 특성판을 호출만 할수 있다.(그렇다. -아니다.)
2. 마우스가 움직이는 속도는 조절할수 있다.(그렇다. -아니다.)
3. 화면보호프로그람의 통과암호는 대소문자를 구별한다.(그렇다. -아니다.)
4. Windows 2000 전문판은 오직 한가지 종류의 화폐형식만을 지원한다.(그렇다. -아니다.)
5. Date/Time Proferties 속성판은 날자, 시간, 시간대를 설정할수 있게 한다.(그렇다. -아니다.)
6. 마우스의 속성설정판은
   ㄱ) 지시자의 속도
   ㄴ) 마우스단추의 배치
   ㄷ) 두번 찰칵하는 속도
   ㄹ) 우의 세가지를 모두 할수 있다.
7. 다음 선택의 어느것이 탁상면의 배경을 작은 그림으로 반복배렬하여 놓는가?
   ㄱ) 확대
   ㄴ) 중심
   ㄷ) 타일
   ㄹ) 확대 및 타일

3부

1. 폴더를 다른 폴더안에 끌기하여 넣을수 있다.(그렇다. -아니다.)
2. 탐색기안에서 폴더아이콘의 바로 앞에 있는 더하기기호는 그 폴더안에 들어 있는 보조폴더모두를 현시한다.(그렇다. -아니다.)
3. 폴더와 파일들은 그것들이 처음에 만들어 질 때의 계층구조로 남아 있어야 하며 그것은 이동할수 없다.(그렇다. -아니다.)
4. 휴지통으로부터 파일들을 복귀할수 없다.(그렇다. -아니다.)
5. 같은 이름을 가진 파일들은 같은 폴더에 존재할수 없다.(그렇다. -아니다.)
6. 창문안에 나타난 파일들과 폴더들에 대한 구체적인 정보를 보려면
   ㄱ) 목록보기를 선택한다.
   ㄴ) 상세보기를 선택한다.
   ㄷ) 폴더항목보기를 선택한다.
   ㄹ) 더 많은 파일보기를 선택한다.
7. 다음의 건들을 누르고 파일이나 폴더를 찰칵하면 그것들을 복사할수 있다.
   ㄱ) Shift 건
   ㄴ) Alt 건
   ㄷ) Control 건
   ㄹ) 우의 건들중 아무건도 누르지 않는다.

4부

1. 문서들은 파일로서 존재한다.(그렇다. -아니다.)
2. 지름아이콘은 그 기능에 영향을 주지 않고 이름을 다시 달수 있다.(그렇다. -아니다.)
3. 지름아이콘은 해당파일의 복사본이다.(그렇다. -아니다.)
4. 시작차림표특성판으로부터 시작차림표를 수정할수 있다.(그렇다. -아니다.)
5. 지름아이콘으로 리용되는 기정아이콘을 변경할수 없다.(그렇다. -아니다.)
6. 다음의 어느것이 문서로 되는가?
   ㄱ) 본문
   ㄴ) 도형
   ㄷ) 우의 두가지가 모두 된다.
   ㄹ) 우의 아무것도 아니다.
7. 다음의 어느것이 Windows 2000 전문판의 기정도구띠가 아닌가?
   ㄱ) 련결
   ㄴ) 고속기동
   ㄷ) 주소
   ㄹ) 탐색기

Windows 2000 전문판

부 록

교육성 프로그람교육쎈터

고속참조안내

Windows 2000 전문판

기능	단축키
복사 =	Control + C
자르기 =	Control + X
붙이기 =	Control + V
보관 =	Control + S
이전 상태복귀 =	Control + Z
인쇄 =	Control + P
지우기 =	Delete
선택된 항목을 휴지통에 넣지 않고 완전히 지우기 =	Shift + Delete
선택된 항목을 복사 =	Control + 선택된 항목을 끌기한다.
선택된 항목의 이름을 고치기 =	F2
다음단어의 첫 시작위치에로 삽입점을 이동한다. =	Control + 오른쪽방향화살건
앞단어의 첫 시작위치에로 삽입점을 이동한다. =	Control + 왼쪽방향화살건
다음단락의 첫 시작위치에로 삽입점을 이동한다. =	Control + 아래방향화살건
앞단락의 첫 시작위치에로 삽입점을 이동한다. =	Control + 웃방향화살건
본문블로크의 강조현시 =	Control + Shift + 임의의 방향의 화살건
창문이나 탁상면안에 있는 하나 이상의 항목을 선택하거나 문서안의 어떤 부분의 본문을 선택한다. =	Shift + 임의의 방향의 화살건
전체 선택 =	Control + A
파일이나 폴더에 대한 탐색 =	F3
항목을 열기 =	Control + O (문자)
선택된 항목의 속성을 보기 =	Alt + Enter
능동으로 되여 있는 항목을 닫거나 능동으로 되여 있는 프로그람을 끝낸다. =	Alt + F4

기능		키
여러개의 문서들을 동시에 열수 있게 되여 있는 프로그람들에서 현재 능동으로 되여 있는 문서를 닫는다.	=	Control + F4
열려 있는 항목들사이의 절환을 진행한다.	=	Alt + Tab
열려진 순서로 항목들사이의 절환을 진행한다.	=	Alt + Escape
창문안이나 탁상면우에 있는 화면요소들사이를 절환한다.	=	F6
My Computer나 Windows탐색기에서 주소띠를 표시한다.	=	F4
선택된 항목에 대한 지름차림표를 현시한다.	=	Shift+ F10
능동창문에 대한 지름차림표를 현시한다.	=	Alt + Spacebar
시작차림표를 현시한다.	=	Control + Escape
해당 차림표를 현시한다.	=	Alt + 차림표안에 있는 밑선을 가진 문자
해당 지령을 수행한다.	=	Alt+ 열려 있는 차림표안의 지령이름에서 밑선을 가진 문자
능동프로그람안에 있는 차림표띠를 능동으로 한다.	=	F10
오른쪽에 있는 다음의 차림표를 열거나 보조차림표를 연다.	=	오른쪽방향화살건
왼쪽에 있는 다음의 차림표를 열거나 보조차림표를 연다.	=	왼쪽방향화살건
능동창문을 갱신하기	=	F5
My Computer나 Windows탐색기에서 한 단계 웃준위에 있는 폴더를 보기	=	Backspace
현재의 과제를 취소한다.	=	Escape
CD가 자동적으로 동작하는것을 막기	=	CD를 CD구동기안에 넣을 때 Shift

대화칸

기능		키
다음에 있는 표쪽으로 이동한다.	=	Control + Tab
하나 앞에 있는 표쪽으로 이동한다.	=	Control + Shift + Tab

다음에 있는 선택항목으로 이동한다. = Tab

대응한 지령을 실행하거나
대응한 선택항목을 선택한다. = Alt + 밑선을 가진 문자

능동으로 되여 있는 선택항목단추에
대응한 지령을 수행한다. Enter

능동으로 되여 있는 선택항목이 검사칸
이라면 검사칸을 선택하거나 지운다. = Spacebar

능동으로 되여 있는 선택항목이
선택항목단추들의 묶음으로 되여
있다면 하나의 단추를 선택한다. = 방향건

도움말을 현시하기 = F1

능동으로 되여 있는 목록안에 있는
항목들을 현시하기 = F4

폴더가 Save As 대화칸이나
Open 대화칸안에서 선택되였다면
한 단계 웃준위의 폴더를 연다. = Backspace

Windows 탐색기

능동으로 되여 있는 창문의
맨 마지막을 표시하기 = End

능동으로 되여 있는 창문의
맨 첫 머리를 표시한다. = Home

선택된 폴더의 바로 아래에 있는
보조폴더를 확장한다. = Num Lock + * (수자건의 우에 있는것)

선택된 폴더를 확장하기 = Num Lock + + (수자건의 우에 있는것)

선택된 폴더의 선택상태를 해제한다.= Num Lock + - (수자건의 우에 있는것)

폴더의 선택이 확장되였다면
현재의 선택을 해제하거나
어미폴더를 선택한다.= 왼쪽방향의 화살건

선택이 해제되였다면
현재의 선택을 확장하거나
첫번째 보조폴더를 선택한다. = 오른쪽방향의 화살건

Natural 건

시작차림표를 현시하거나 숨긴다.	=	Win logo
체계속성대화칸을 현시하기	=	Win logo + Break
모든 창문들을 최소화하거나 복귀한다.	=	Win logo + D
My Computer 열기	=	Win logo + E
파일이나 폴더에 대한 탐색하기	=	Win logo + F
콤퓨터에 대한 탐색을 진행하기	=	Control + Win logo + F
Windows 2000 의 도움말을 현시하기	=	Win logo + F1
Run 대화칸을 열기	=	Win logo + R
열기항목들사이의 절환	=	Win logo + Tab
선택된 항목들에 대한 지름차림표현시	=	Apps 건
편의프로그람관리자를 열기	=	Win logo + U

용 어 해 설

건반배렬 Keyboard Layout
입력을 위하여 리용하는 건반에서의 건들의 배렬형식.

검사칸 Check Box
선택항목을 가지고 다음 단계에로 넘어 가기 위한 대화칸안에 나타나는 작은 네모칸. 검사칸안에 검사표식이 있으면 그 선택항목은 능동으로 된다.

구동기아이콘 Drive Icon
탐색기안의 폴더창문안에 있는 체계의 디스크구동기를 표현하는 아이콘. 각이한 아이콘들이 플로피디스크구동기, 하드디스크구동기, 망구동기 그리고 CD-ROM 구동기를 표현하고 있다.

그림그리기프로그람 Paint
점도형자료를 만들고 취급할수 있도록 되여 있는 Windows 2000 체계에 부속되여 있는 프로그람.

기동 Boot
콤퓨터를 시작하거나 재설정하는 과정으로서 이 기간에 콤퓨터는 자기의 동작을 시작하는데 필요한 명령들에 접근한다.

기정단추 Default Button
Windows 체계가 자동적으로 선택하는 대화칸안에 있는 지령단추. 기정단추의 주위에 그림자 붙은 경계선은 그 단추에 할당된 지령이 Enter건을 누를 때 실행된다는것을 표시한다. 그러나 다른 지령단추를 찰칵하여 기정의 단추를 뛰여 넘을수 있다.

기정인쇄기 Default Printer
인쇄지령을 줄 때 현재 가동하는 응용프로그람이 기정으로 리용하고 있는 인쇄기. 대부분의 응용프로그람은 인쇄하여야 할 정보를 보내기전에 인쇄기를 선택할것을 요구한다. 오직 하나의 기정인쇄기를 가질수 있으므로 그것은 가장 자주 리용하는 인쇄기이여야 한다.

객체 Object
Windows 응용프로그람에 의해 만들어지고 다른 문서들에로 련결되거나 매몰될수 있는 정보의 쪼각. OLE 를 볼것.

객체의 련결 및 매몰 OLE
객체의 련결 및 매몰. 의뢰자-봉사자의 관계를 가지는 문서를 만드는 방법. 한 프로그람으로부터 만들어 진 객체는 다른 응용프로그람에 의해서 만들어 진 문서안에 삽입될수 있으며 필요에 따라 갱신할수 있다.

계단형창문 Cascade Windows
창문들을 계단형식으로 재배렬하게 하도록 하는 지령.

관리자 Administrator
령역조종기, 국부콤퓨터, 사용자회계, 그룹회계, 통과암호, 승인 등과 같은것을 설정하고 관리하는데 책임을 맡고 있는 사람.

눕힌방향 Landscape
보거나 인쇄될 때 자료가 종이의 긴변에 평행으로 표시되는 문서의 방향. 세운방향을 볼것.

능동 Active
현재 리용중에 있거나 선택되여 있는 창문이나 아이콘.

능동탁상면 Active Desktop

사용지도서
Web 페지방식으로 탁상면을 표시하는 Windows 2000의 특징.

내리적재한 서체 Downloaded Fonts
문서를 인쇄하기전이나 인쇄하는 동안에 인쇄기에로 보내는 서체. 인쇄기가 서체를 받으면 인쇄기는 그 서체가 요구될 때까지 인쇄기의 기억기안에 그 서체를 보관한다. 일부 PostScript 인쇄기들은 서체의 내리적재기능을 지원하지 않고 있는데 인쇄기내부에 설치된 읽기전용기억기안의 서체들만을 리용할수 있게 되여 있다.

내리펼침목록칸 Drop-Down List Box
찰칵하면 선택항목들이 표시되는 화살표를 함께 가지고 있는 대화칸안에 있는 단일한 행.

다중과제처리 Multitasking
하나의 체계우에서 둘 또는 그이상의 프로그람을 동시에 실행시키는것.

닫기단추 Close Button
창문의 제목띠의 오른쪽웃구석에 《X》로 표시되여 있는 작은 단추. 열려져 있는 응용프로그람창문을 닫기 위하여서는 닫기단추를 찰칵한다.

도형사용자대면부 Graphical User Interface (GUI)
기본적인 콤퓨터의 동작을 간단히 표시하는데 아이콘과 도형을 리용하는 사용자대면부.

두번찰칵 Double-Click
마우스를 움직이지 않고 마우스의 왼쪽단추를 빠르게 두번 눌렀다 놓는 동작. 두번찰칵은 응용프로그람의 실행과 같은 작용을 일으킨다.

디스크청소 Disk Cleanup
하드구동기를 탐색하고 사용자가 안전하게 삭제할수 있는 불필요한 프로그람파일들을 보여 줌으로써 하드구동기공간을 청소할수 있도록 도와 주는 과정.

디스크의 장편화 Disk Defragmenter
동작을 보다 안정하고 빠르게 하기 위하여 하드디스크우에 있는 파일들과 프로그람들 그리고 리용되고 있지 않는 구역들을 재배치하는 편의프로그람.

디스케트 Diskette
수지틀안에 들어 있는 이동형자료기억디스크인데 플로피 또는 플로피디스크라고도 한다.

대기렬 Queue
인쇄하기 위하여 인쇄기에 보내여 진 문서들의 목록.

대화칸 Dialog Box
정보를 요구 혹은 공급하기 위하여 일시적으로 나타나는 창문. 대부분의 대화칸들은 Windows 2000 체계가 그 지령을 수행할수 있게 되기전에 사용자가 선택해 주어야 하는 선택항목들을 가지고 있다.

통용기호 Wildcard
하나이상의 문자를 표시하는 문자. 파일에 대한 탐색이나 그것들을 취급하는데 통용기호를 리용할수 있다. 통용기호의 하나인 물음표(?)는 임의의 한개 문자만을 표시하기 위하여 리용된다. 임의의 개수의 문자 즉 문자들의 조를 표시하기 위하여서는 별표(*)를 리용한다.

단일선택단추 Radio Button
추가설정단추의 이전이름. 추가설정단추를 볼것.

련결객체 Linked Object
목적문서안에 삽입된 객체들에 대한 표현물 또는 대입자. 그 객체는 원천파일에 그대로 존재하며 수정될 때 련결객체는 그 변화만을 반영하여 갱신한다. OLE를 볼것.

망 Network
자료와 자원을 공유하거나 교환할 목

적으로 호상 련결한 콤퓨터와 하드웨어주변장치(인쇄기, 대면장치, 모뎀 등과 같은)들의 집합.

망호출접속 Network and Dial-up Connections
사용자의 콤퓨터와 인터네트, 망 또는 다른 콤퓨터들사이의 련결을 제공해 주는 방법.

머리부 Header
매개 페지의 웃부분에 자동적으로 인쇄되는 설명자료인데 여기에는 도형, 날자, 페지번호 등이 포함될수 있다. 바닥부를 볼것.

모선 Bus
자료와 기타 신호들이 달리는 공통통로 또는 경로. 모선은 두 부분으로 나누어 진다. 첫 부분은 자료의 위치를 가리키며(주소모선) 둘째 부분은 자료를 전송한다.(자료모선)

목록칸 List Box
대화칸안에 현시되는 항목들의 목록인데 종종 흘림띠가 동반되군 한다.

목적폴더 Destination Folder
하나 또는 그이상의 파일들을 복사해 넣거나 옮겨 넣으려고 하는 폴더.

문서 Document
응용프로그람에 의하여 만들어 지고 입력, 편집, 보기 그리고 보관을 할수 있는 정보를 포함하고 있는 파일. 실례로 그러한 문서들로서는 업무보고서, 자료표, 그림 등일수 있다.

문서파일아이콘 Document-File Icon
응용프로그람과 련결되여 있는 파일. 사용자가 문서파일을 열 때 련결된 응용프로그람이 시작되며 그 파일을 적재한다. Associate를 볼것.

문자표 Character Map
문서에 표준 및 특수문자들을 선택하고 삽입할수 있게 해주는 부속프로그람.

매몰객체 Embedded Object
한 문서안에 만들어 져 다른 문서안으로 삽입된 정보인데 일반적으로 두개의 응용프로그람들에서 만들어 진다. 매몰된 객체는 목표문서안에서 편집할수 있다. OLE를 볼것.

바닥부 Footer
매 페지의 아래부분에 자동적으로 인쇄되는 설명자료인데 여기에는 도형, 자료, 페지번호 등이 포함될수 있다. 머리부를 볼것.

바꾸기파일 Swap File
조작체계나 응용프로그람이 기억기로부터 디스크나 구동기에로 정보를 교환하기 위하여 리용하는 하드디스크나 망구동기우에 있는 숨은 파일.

바이트 Byte
문자하나를 표시하는데 필요한 기억기의 단위로서 8bit이다. 매개의 바이트로서는 256(28)개의 수값을 표시할수 있다.

범용직렬모선 USB
범용직렬모선의 준말. 끼운즉시동작을 지원하는 외부모선. 하나의 USB 포구에 127개까지의 주변장치들을 련결할수 있다.

벽지 Wallpaper
탁상면을 장식할수 있는 비트매프파일형식으로 보관되여 있는 그림이나 선화. 이러한 비트매프파일들로서는 간단한 선화이거나 섬세하게 그린 화상을 화상입력한것일수 있다.

복귀단추 Restore Button
타일형식의 창문아이콘의 조로 표시되는 작은 단추. 이것은 창문이 최대화된후에만 그 창문제목띠의 오른쪽끝에 나타난다. 창문을 이전의 크기로 돌아가기 위하여서는 복귀단추를 찰칵한다. 최대화와 복귀사이의 절환을 진행하기 위하여서는 그 창문의 제목띠를 두번 찰칵한다.

복사 Copy
같은 문서 혹은 서로 다른 문서들의 각이한 부분에 정보를 배치할수 있도록 오려둠판에 정보를 복사하는 지령. 하드디스크나 플로피디스크에로 파일의 내용을 복사하기 위해서도 Copy 지령을 리용할수 있다.

복합장치 Compound Device
특정한 매체의 파일을 동작시킬수 있는 장치. 실례로 MIDI 합성기와 같은 복합장치들을 동작시키기 위하여서는 MIDI 파일이 있어야 한다.

본문칸 Text Box
지령을 수행하기 위하여 사용자가 정보를 넣는 대화칸안에 있는 칸.

본문파일 Text File
서식정보를 가지고 있지 않는 문자, 수자 그리고 기호들을 포함하고 있는 파일

봉사응용프로그람 Server Application
다른 응용프로그람에로 련결하거나 매몰하기 위한 객체를 만들수 있는 응용프로그람. OLE 를 볼것.

붙이기 Paste
같은 문서 또는 다른 문서안에서 다른 위치에로 자르기나 복사에 의하여 오려둠판에 들어 가 있는 자료를 넣는 지령. 오려둠판에 들어 가 있는 자료는 제한없이 붙이기를 할수 있다.

비트 Bits
콤퓨터기억의 최소단위인 2 진수의 략어. 매개 비트들은 전기임풀수가 있는가 없는가 하는것을 표시해 주는 1 또는 0 중의 어느 한 값을 가진다.

비트매프 Bitmap
화면의 화소에 해당한 기억기의 위치에 기억되는 비트(1 과 0)의 집합으로서 보관되는 콤퓨터화상.

배경프로그람 Background Program
다른 프로그람의 리용과 함께(동시에) 실행되는 프로그람.

사건제시기 Event Viewer
체계, 보안 그리고 응용프로그람의 사건 등을 보여 주는데 쓰이는 진단프로그람. 사건제시기는 사건과 관련된 날자, 시간, 원천, 범주, 사건수 그리고 콤퓨터의 이름을 보여 준다.

삽입점 Insertion Point
입력할 때 본문이 삽입되는 위치로서 일반적으로 문서창문안이나 대화칸안에서 점멸하는 지시자나 수직흘림띠에 의하여 나타나게 된다.

상태띠 Status Bar
상태행이라고도 말하는데 이것은 창문의 아래끝에 현재의 동작을 표시한다.

서체 Font
문자의 크기와 모양에 따라 구분되는 활자체의 종류. 활자체의 종류 즉 서체는 각이한 이름을 가진다.

서체(륜곽서체의 일종) TrueType Font
TrueType
크기를 조절할수 있는 서체이다. 즉 임의의 크기와 굵기로서 표시할수 있으며 화면에 나타나는 그대로 정확히 인쇄할수 있다.

선택 Select
선택된 항목이 다음 동작을 실행할수 있도록 마우스나 건반을 리용하여 항목을 강조현시하는 방법.

선택틀 Marquee
객체의 주위를 누른 상태에서 그 주변을 선택할만큼 칸을 형성하도록 끌기하는 방법으로 여러개의 객체들을 선택하는 방법.

성능감시프로그람 Performance Monitor
망에 련결된 국부콤퓨터나 다른 체계의 성능을 평가하는 진단프로그람

속성 Attributes

파일이 읽기전용인가 숨김상태인가 또는 여벌복사에 의해 만들어 진 사본인가 하는것 등을 지적해 주는 정보.

수산기 Calculator
일반수산기와 과학기술계산용수산기의 두가지가 다 포함되여 있는 부속프로그람.

실행가능파일 Executable File
실행 또는 집행할수 있는 프로그람.

세계망 World Wide Web (WWW)
하이퍼본문전송규약을 리용하는 인터네트상에 있는 모든 자원과 사용자들.

세운방향 Portrait
보거나 인쇄할 때 자료를 종이의 짧은 변과 평행으로 표시하는 문서의 방향. 눕힌방향을 볼것.

자동체계회복 ASR
자동체계회복의 준말로서 하드구동기나 조작체계를 원래의 작업상태로 회복하거나 복귀하는 Windows의 특징.

자르기 Cut
선택된 정보를 현재의 위치로부터 삭제하여 오려둠판에 넣는 지령. 오려둠판으로부터 후에 그 정보를 각이한 위치에 붙일수 있다.

장치구동프로그람 Device Driver
Windows 2000, 프로그람들 그리고 하드웨어자원들사이의 호상작용을 조종하기 위하여 특정한 종류의 하드웨어(장치)부분을 동작시킬수 있도록 해주는 일반적으로 DRV, DLL, EXE, 혹은 SYS 등과 같은 확장자를 가지고 있는 프로그람파일.

장치관리프로그람 Device Manager
콤퓨터의 장치들을 관리할수 있도록 해주는 관리도구

전화호출프로그람 Phone Dialer
자주 리용하는 전화번호를 보관하고 자동적으로 호출할수 있도록 해주는 Windows 2000 프로그람

접기 Collapse
폴더목록안에서 선택된 폴더의 보조폴더들을 숨기는 처리. 확장목록과 폴더목록을 볼것.

조작체계 Operating System
콤퓨터의 내부기능을 관리하고 사용자에게 콤퓨터체계와의 대화방법을 제공해 주는 Windows 2000 체계와 같은 콤퓨터쏘프트웨어

조종부호 Control Codes
본문파일에서 행바꾸기나 행간조절지령과 같이 통신설정이나 서식지령을 규정하는 부호. 조종부호의 앞에는 카라트기호(∧)가 있다. 통신설정이나 파제를 기능건에 할당하기 위하여서는 이 부호를 넣는다.

조종차림표 Control Menu
창문을 취급하기 위하여 리용하는 지령을 포함하는 차림표. 조종차림표를 열기 위하여서는 창문안의 제목띠의 왼쪽끝에 있는 조종차림표아이콘을 찰칵하거나 응용프로그람의 아이콘을 선택한다. 친절하게 작성된 대부분의 Windows 2000 응용프로그람들은 조종차림표를 가진다. 문서창문, 아이콘 그리고 대부분의 대화칸들도 또한 조종차림표를 가진다.

주제 Topic
도움말창문안에 있는 정보. 도움말주제는 일반적으로 제목으로부터 시작하며 특수과제, 지령 그리고 대화칸에 대한 정보들을 포함하고 있다.

중앙처리장치 CPU
중앙처리장치. 입력을 처리하는 콤퓨터의 《뇌수》이다. 개인용콤퓨터에 들어 있는 중앙처리소자는 수천개 또는 수백만개의 3 극소자들을 포함하고 있는 단일규소소편으로 되여 있다.

지령 Command
어떤 동작을 수행하도록 하기 위하여

사용지도서

선택해 주는 일반적으로 차림표우에 있는 단어나 성구. 또한 지름건을 리용할수도 있다.

지령단추 Command Button

Open 과 같이 그것을 찰칵할 때 해당 지령을 수행하는 대화칸안에 있는 단추. 그 단추우에 있는 이름이 생략되여 있다면 찰칵할 때 련관대화칸이 열린다.

지름건 Shortcut Key

차림표선택을 리용하지 않고도 지령을 수행하기 위하여 누를수 있는 여러개의 지령대신에 리용할수 있는 건 또는 결합건. 지름건은 차림표의 지령의 오른쪽에 명기되여 있다.

지름방법 Shortcut

파일이나 응용프로그람의 영상을 만들고 그것을 콤퓨터의 임의의 곳에 놓을수 있게 해주는 Windows 2000 의 특징. 지름방법을 리용하면 원래의 파일이나 응용프로그람을 간단히 열수 있다.

재기동 Reboot

콤퓨터를 다시 시작하는 과정.

제목띠 Title Bar

창문이나 대화칸의 제목을 포함하고 있는 창문의 맨 웃쪽에 있는 수평띠. 대부분의 창문들에서는 제목띠안에 또한 조종차림표와 최대화단추, 복귀단추, 최소화단추 및 닫기단추가 포함되여 있다.

차림표 Menu

응용프로그람창문안에 있는 리용할수 있는 지령들의 목록. 차림표안의 이름들은 그 창문의 웃부분에 있는 차림표띠안에 나타난다.

차림표띠 Menu Bar

응용프로그람의 차림표의 이름을 포함하는 수평으로 놓여 있는 띠. 이것은 제목띠의 바로 밑에 나타난다.

찰칵 Click

아이콘이나 선택항목을 선택하기 위하여 마우스의 왼쪽단추를 한번 눌렀다 놓는 동작. 오른쪽찰칵을 볼것.

창문수직배렬 Tile Windows Vertically

탁상면우에서 단계적으로 창문들이 나타나도록 재배렬하는 지령.

창문수평배렬 Tile Windows Horizontally

열려 있는 창문들을 탁상면상에서 수평으로 놓인 타일형식으로 재배치하는 지령.

추가설정단추 Option Button

라지오단추라고도 말하는데 대화칸안에 나타나는 작은 원형의 단추. 그안에 검은 점이 포함되여 있으면 그 항목은 선택되였거나 가능한 상태로 된다. 사용자는 련관된 설정단추들의 조안에서 오직 하나만을 선택할수 있다.

출력 Output

프로그람의 실행결과. 출력의 대표적인 실례로서는 현시장치와 인쇄기를 들수 있다. 입력을 볼것.

최대화 Maximize

창문을 최대크기로 확장하기 위하여서는 그 창문의 제목띠안에서 오른쪽끝에 있는 최대화단추를 리용하거나 조종차림표의 최대화지령을 리용한다.

최소화 Minimize

창문을 과제띠안의 제목으로 떨구거나 탁상면우의 아이콘으로 떨구기 위하여서는 제목띠의 오른쪽끝에 있는 최소화단추를 리용하거나 또는 조종차림표의 최소화지령을 선택하여 진행한다.

타일수직배렬 Tile Vertically

열려 있는 창문들을 화면상에서 수직으로 놓인 타일형식으로 재배치하는 지령.

타일수평배렬 Tile Horizontally

열려 있는 창문들을 화면상에서 수평으로 놓인 타일형식으로 재배치하는

지령.

탁상면 Desktop

기정의 상태로서 시작단추, 과제띠, 나의 콤퓨터 그리고 휴지통의 아이콘을 포함하고 있는 Windows 2000 화면. 응용프로그람창문, 아이콘 그리고 대화칸들도 역시 탁상면령역우에 나타난다.

탁상면문양 Desktop Pattern

탁상면의 배경으로서 나타나는 그림의 종류. 사용자는 탁상면의 배경그림을 만들수도 있고 현시장치의 속성대화칸을 리용하여 Windows 2000 에 의하여 제공되는 배경그림을 선택할수도 있다.

통신설정 Communications Settings

인쇄기나 모뎀과 같이 콤퓨터에 련결된 장치들에 정보의 전송을 할수 있도록 해주는 설정.

파일 File

이름을 붙여 보관해 놓은 정보의 묶음. Document 를 볼것.

파일배치표 FAT

파일배치표의 준말. 16bit 파일체계형식은 디스크구동기에 자료를 보관하고 배치하는데 리용된다.

파일이름붙이기관습 File-Naming Conventions

파일의 이름달기규칙. 파일이름달기관습은 조작체계에 따라 다르다. Windows 2000 은 255 문자이상으로 된 긴 파일이름을 달수 있게 되여 있다.

파일이름확장자 Filename Extension

점과 3 개이상의 문자로 되여 있는 파일이름의 뒤붙이. 이것은 일반적으로 Windows 나 DOS 에서 응용프로그람이나 파일들의 종류를 나타내고 있다.

폴더목록 Folders List

디스크의 폴더들을 나무가지구조형식으로 나타낸것. 맨 웃준위의 폴더는 기본폴더이다. 접기와 펴기를 볼것.

표쪽 Tabs

관련된 선택항목을 표시하기 위하여 대화칸을 갱신하는 대화칸안에 있는 표쪽(카드파일에서 볼수 있는것과 비슷한 표쪽).

과제관리프로그람 Task Manager

콤퓨터와 그우에서 실행되고 있는 응용프로그람을 감시하고 조종할수 있도록 해주는 프로그람.

프로그람파일 Program File

응용프로그람이나 프로그람으로부터 시작하는 파일.

하이퍼본문전송규약 HTTP

하이퍼본문전송규약의 준말. 정보, 본문 그리고 도형을 변환하기 위하여 Web 상에서 리용되는 규칙들의 조합.

현행폴더 Current Folder

사용자가 작업하고 있는 능동폴더.

흘림칸 Scroll Box

창문의 전체 내용과 관련된 창문이나 목록칸안에 현재 보여 지고 있는 정보의 위치를 보여 주는 흘림띠안에 있는 작은 칸. 그것을 끌기하여 화면에 나타나 있지 않는 다른 부분을 볼수 있다.

흘림띠 Scroll Bar

창문이나 목록칸안의 내용이 다 보이지 않을 때 창문이나 목록칸의 오른쪽끝(수직띠)이나 아래끝(수평띠)에 놓이는 띠. 매개 흘림띠에는 두개의 화살표와 하나의 흘림칸이 있는데 그것들을 리용하여 창문이나 목록칸의 내용들을 흘릴수 있다.

회계자리봉쇄 Account Lockout

특정한 시간구간이상으로 여러번의 실패한 시도를 한후에 체계에서 사용자 회계자리를 봉쇄하는 보안특징.

휴지통 Recycle Bin

지워 진 파일들이 들어 가는 휴지통과

사용지도서

갈이 표시되여 있는 탁상면상의 아이콘. 휴지통안에 들어 가 있는 지워 진 파일들은 다시 회복할수 있으며 파일들을 지울 때 휴지통안에 들어 가게 할수 있다.

(화면)흘림 Scroll

본문이나 도형을 다른 부분으로 움직이거나 한 화면우에 다 표시할수 없는 파일의 다른 부분을 보기 위하여 수평 또는 수직방향으로 목록부분을 흘리는 처리. 지시자나 흘림띠를 리용하여 흘릴수 있다.

(화면)흘림화살표 Scroll Arrow

창문이나 목록칸의 내용을 흘리는데 리용할수 있는 흘림띠의 량쪽끝에 있는 화살표.

화면요소 Screen Elements

제목띠, 창문의 테두리, 흘림띠와 같은 창문이나 대화칸을 구성하는 부분.

화살건 Arrow Keys

화면우에서의 위치를 지적하기 위한 콤퓨터건반우에 있는 방향건.

화상소편 Thumbnail

그림의 고속열람을 위해 표시하는 작은 화상.

화소 Pixel

마우스 또는 다른 지시기구의 이동에 따라 화면우에서 움직이는 화살표모양의 유표인데 마우스단추를 누를 때 영향을 받는 부분을 가리킨다. 이러한 마우스의 외형은 특정한 과제를 수행하는 동안에 그 모양이 변할수 있다.

확장(펼치기) Expand

폴더목록안에서 선택된 폴더의 보조폴더를 표시하기 위하여 리용하는 방법.

끌기 Drag

화면우에 있는 항목을 옮기기 위하여 리용하는 방법. 항목을 끌기 위하여서는 그것을 선택한 다음 마우스의 단추를 누른 상태에서 마우스를 움직이는 동안 유지한다. 실례로 화면우의 다른 위치에로 창문을 옮기기 위하여서는 그 창문의 제목띠를 누른 상태에서 끌기할수 있다.

찍히는대로 보이기 WYSIWYG

찍히는 그대로 보인다는 말의 준말. 본문이나 그림이 정확히 화면에 나타나는 그대로 인쇄되게 하는 쏘프트웨어를 가리키는 말. 《위지위그》라고 읽는다.

아스키(코드) ASCII

정보교환용미국표준코드의 준말로서 본문파일의 표준형식. ASCII는 수자나 수값을 대부분의 사용자들과 콤퓨터프로그람들이 리해할수 있는 문자로 변환하는 부호체계이다.

아이콘 Icon

디스크구동기, 폴더, 응용프로그람이나 문서들과 같이 도형사용자대면부에서 리용되는 작은 도형표현.

암호화 Encryption

다른 사용자가 파일의 내용을 읽을수 없도록 위장하는 처리.

여벌복사 Backup

선택한 파일이나 폴더들의 복사본을 그것과는 다른 예비보관용파일이나 구동기에 보관하는 Windows2000에 포함되여 있는 편의프로그람.

열람 Browse

폴더들과 파일들의 내용을 볼수 있도록 해주는 선택항목. 대부분의 대화칸들은 파일을 선택하기전에 파일과 폴더들의 목록을 보기 위하여 열람선택항목을 리용할수 있게 되여 있다.

오려둠판 Clipboard

자르기 혹은 복사한 본문이나 도형을 다른 위치에 붙일수 있도록 일시적으로 보관하는 기억기의 부분.

오림책제시기 ClipBook Viewer

국부적인 오려둠판이나 망오림책의 내용을 볼수 있도록 해주는 부속프로그람.

응용프로그람 Application
문서편집프로그람이나 표처리프로그람과 같이 일련의 호상 련관된 과제들을 수행하는데 리용되는 콤퓨터프로그람. 이 용어는 프로그람과 서로 바꾸어 쓸수 있다.

인쇄기서체 Printer Fonts
인쇄기안에 내장된 서체. 이러한 서체들은 일반적으로 인쇄기의 읽기전용기억기(ROM)안에 들어 있다.

인쇄장치구동프로그람 Printer Driver
콤퓨터와 인쇄기사이의 호상작용을 조종하는 프로그람.

인증 Authentication
체계가 사용자의 등록가입정보를 유효하게 하는 처리.

인치당 점수 DPI
인치당 점의 개수라는 준말. 해당 장치가 매 인치당 표시하거나 인쇄할수 있는 점의 개수로서 표현되는 화면이나 인쇄기의 해상도를 나타내기 위하여 리용하는 표준척도.

인터네트 Internet
처음에는 ARPAnet 라고 불렀는바 이것은 핵전쟁이 일어 나는 경우와 같이 예상치 않았던 큰 규모의 파괴가 일어나는 경우에조차도 기능이 마비되지 않도록 설계된 망들의 망이다. 지금에 와서는 전 세계의 사용자들에게 접근할수 있는 가장 일반적이고 협동적이며 자립적인 망으로 되였다.

읽기전용기억기 ROM
읽기전용기억기의 준말. 명령과 자료를 영구적으로 보관하는 특수한 기억기소편. 그의 내용은 제작시에 만들어지며 변경할수 없다. 이것은 개인용콤퓨터의 조종프로그람을 기억시키는데 널리 리용되고 있다.

읽기전용빛소형디스크 CD-ROM
읽기전용의 빛소형디스크. 콤퓨터의 자료보관디스크는 약 640MB 의 수자정보를 보관할수 있는 CD 음악디스크와 비슷하다.

읽기쓰기기억기 RAM
자유접근기억기의 준말. 콤퓨터나 다른 장치에 의하여 읽거나 쓰기를 할수 있는 림시기억기. RAM 안에 보관되여 있는 정보는 콤퓨터의 전원을 끄면 지워 진다.

입력 Input
건반이나 모뎀 또는 마우스와 같은 외부원천이나 장치를 리용하여 콤퓨터에 자료를 넣는 과정. 출력을 볼것.

의뢰(기) Client
다른 콤퓨터나 프로그람에 련결되거나 또는 그의 봉사를 청구하는 임의의 콤퓨터나 프로그람.

의뢰응용프로그람 Client Application
련결된 혹은 매몰된 객체를 받아 들일수 있는 Windows 응용프로그람. OLE 와 봉사기응용프로그람을 볼것.

원격접근관리프로그람 Remote Access Administrator
망운영자가 망상의 다른 콤퓨터를 원격으로 관리할수 있도록 해주는 프로그람.

원천문서 Source Document
련결되거나 매몰되는 정보를 포함하고 있는 문서. OLE 를 볼것.

COM Port **COM 포구**
직렬 또는 병렬통신방식을 리용하는 장치가 련결되는 콤퓨터의 물리적인 련결점.

Explorer **열람프로그람의 일종**

사용지도서

파일만들기와 디스크의 조작을 조직하고 관리하는데 쓰이는 Windows 2000 체계의 특수한 프로그람창문.

FAT32　파일배치표의 일종

512MB 이상의 용량을 가진 디스크구동기에서 16bit FAT 보다 더 효률적으로 자료를 보관하는 32bit FAT 형식.

IEEE 1394　고속직렬전송규격의 일종

수자영상과 수자음성편집장치와 같은 고속직렬장치의 표준.

LPT Port　LPT 포구

병렬통신포구를 리용하는 장치의 련결점.

Notepad　본문편집기의 일종

간단한 문서를 빨리 작성할수 있고 ASCII 본문파일을 편집하는데 리용되군 하는 Windows 2000 체계의 본문편집기.

NTFS　NT 파일체계

Windows NT 체계용으로 처음으로 설계된 개정된 파일체계로서 Windows 2000 조작체계와 호환성이 있다. 이 파일체계의 기억구역은 전용설정을 할수 있게 해주는 클라스터크기에 따라 할당된다.

SCSI　주변장치접속규격의 일종

소형콤퓨터체계대면의 준말. 외장하드구동기, CD-ROM 구동기, 모뎀, 인쇄기, 화상입력장치와 같은 여러가지 종류의 하드웨어주변장치들을 련결할수 있게 해주는 특수한 포구.

Shift-Click　Shift-찰칵

여러개의 응용프로그람을 선택하기 위하여 리용하는 방법. Shift 건을 누르고 선택하려고 하는 객체를 찰칵한다.

Web Page　Web 페지

Web 문서.

WordPad　간단한 문서편집기의 일종

간단한 문서들을 작성할수 있도록 되여 있는 소형의 문서편집프로그람.

창 문 요 소

탁 상 면

비능동창문
능동창문
체계구성
망
휴지통
인터네트
탐색기
디스크아이콘
폴더아이콘
탁상화면
고속실행
프로그람
아이콘
과제띠
시작단추
탁상화면을
보가
Photoshop 응용
프로그람을 실행
탐색기를 실행
프로그람단추
시계

나의 콤퓨터

제목띠
최대화/복귀단추
최소화단추
조종차림표
닫기단추
차림표띠
표준단추
주소띠
련결
가기단추
창문틀
하이퍼련결
상태띠
My Computer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Search Folders History
Address My Computer
Go Links
3.5 Floppy (A:)
Local Disk (C:)
Local Disk (D:)
Compact Disc (E:)
Control Panel
Select an item to view its description.
Displays the files and folders on your computer
See also:
My Documents
My Network Places
Network and Dial-up Connections
5 object(s)

콤 퓨 터 망

제목띠

최대화/복귀단추

최소화단추

닫기단추

조종차림표

차림표띠

표준단추

주소띠

My Network Places

File Edit View Favorites Tools Help

Back Search Folders History

Address My Network Places Go Norton AntiVirus

Add Network Place

Entire Network

Computers Near Me

SEC_SETUP on Compaq

가기단추

My Network Places

Use this folder to open files and folders on other computers and to install network printers.

To set up networking on your computer, click Network and Dial-up Connections.

Select an item to view its description.

See also:

My Documents

My Computer

망전체

창문틀

작업령역이나 망령역안에 있는 콤퓨터들의 폴더를 표시한다.

폴더, Web 폴더, FTP 거점을 공유하기 위하여 련결한다.

상태띠

4 object(s)

탐 색 기

제목띠
최대화/복귀단추
최소화단추
조종차림표
차림표띠
표준단추
주소띠
닫기단추
열린 폴더
보조 폴더
수직흘림띠
가기단추
수평흘림띠
흘림화살표
Local Disk (C:)
File Edit View Favorites Tools Help
Back Forward Up Search Folders History Move To Copy To Delete Undo Views
Address Local Disk (C:)
Go
Norton AntiVirus
Folders
Select an item to view its description.
Capacity: 2.76 GB
Used: 1.38 GB
Free: 1.37 GB
See also:
My Documents
My Network Places
My Computer
13 object(s) (plus 2 hidden) (Disk free space: 1.37 GB)
911 bytes
My Computer

과 제 띠

차 림 표

File
Edit
View
Favorites
Tools
Help
File
New
Create Shortcut
Delete
Rename
Properties
Close
Edit
Undo Ctrl+Z
Cut Ctrl+X
Copy Ctrl+C
Paste Ctrl+V
Paste Shortcut
Copy To Folder...
Move To Folder...
Select All Ctrl+A
Invert Selection
View
Toolbars
Status Bar
Explorer Bar
Large Icons
Small Icons
List
Details
Thumbnails
Arrange Icons
Line Up Icons
Customize This Folder...
Go To
Refresh
Favorites
Add to Favorites...
Organize Favorites...
Links
Media
MSN
Radio Station Guide
Web Events
Help
Help Topics
About Windows
Tools
Map Network Drive...
Disconnect Network Drive...
Synchronize...
Folder Options...

조종차림표

시작차림표

창문을 Web 로부터 갱신한다. — Windows Update

최근에 리용된 문서들을 표시한다. — Documents

파일과 폴더, 콤퓨터에 등록된 리용자, 망 또는 인터네트에 대한 탐색을 진행한다. — Search

프로그람을 적재한다. — Run...

시작단추 — Start

Programs — 콤퓨터에 설치되여있는 프로그람들에 대한 정보를 얻는다.

Settings — 체계에 대한 설정을 진행한다.

Help — 도움말에 대한 정보를 얻는다.

Log Off CHOE...

Shut Down... — 콤퓨터를 끈다.

Windows 2000 Professional

마우스의 리용

꼬리를 가진 대면부—마우스

마우스를 움직이기

마우스는 콤퓨터의 대면부이다. 사용자는 그것을 리용하여 콤퓨터에게 시키려고 하는것을 알려준다. 어떻게? 마우스는 굴개공을 리용하여 탁상우에서의 마우스의 이동을 화면우의 유표에 전달한다. 마우스안에는 굴개공이 돌려 주는 작은 굴대들이 있다. 하나는 수직방향에서 돌아 가는 굴개이고 다른 하나는 수평방향에서 돌아 가는 굴개이다.

유표는 사용하는 응용프로그람에 따라 서로 다른 모양을 가진다. 자주 사용되는 세개의 공통적인 유표형태들은 지시자, I 자형유표 및 십자형지시자이다. 지시자형태는 화살의 끝에 주목점이 있다. 아이콘이나 객체에 지시자를 가져가 찰칵할때 화살끝의 주목점을 리용한다. I 자형은 본문을 입력하기 위한것이며 DOS 에 기초한 프로그람들의 깜빡이유표와 매우 류사하다. 십자형은 그리기 및 도형용의 지시자이다.

가리키기 및 찰칵하기

Windows용의 마우스는 두개 혹은 세개의 단추를 가질수 있다. 일반적으로 오른쪽의 마우스단추는 특수한 프로그람기능에 대해서만 리용된다. 그렇지만 오른쪽마우스단추를 프로그람에서 기본단추로 리용하도록 바꿀수도 있다. 다른 언급이 없으면 마우스의 찰칵은 마우스왼쪽단추의 찰칵을 의미한다.

지시도구로서 마우스는 화면우의 항목들을 선택하는데 리용된다. 선택하려는 항목을 가리키였을 때 단추를 한번 찰칵한다. 이것은 가리키고 있는 항목을 선택한다. 항목이 아이콘이라면 그것은 선택되였다는것을 의미하는 어두운 색으로 변한다. 만약 다른 아이콘을 가리키고 찰칵하면 선택되였던 아이콘은 보통 상태로 돌아 온다. 그 아이콘은 선택이 해제된다. 새로운 항목이 선택되면 그 전의 항목은 자동적으로 선택이 해제된다.

두번 찰칵하기

두번 찰칵하려면 마우스의 단추를 빨리 두번 누른다. 마우스마다 촉감이 다르므로 이것을 익히려면 얼마간 숙련이 필요할수도 있다. 두번찰칵에 의해 프로그람을 시동할수도 있고 능동창문을 닫을수도 있으며 등록부를 열거나 단어를 선택할수도 있다.

누른 상태에서 끌기

아이콘, 폴더, 도형과 같은 객체들은 마우스를 누른 상태에서 끌기하여 이동할수 있다. 실례로 아이콘을 이동하려면 마우스단추를 놓지 않고 아이콘우에서 찰칵한다. 지시자를 옮기려고 하는 새로운 위치에로 끌기한다. 아이콘은 끌기할 때 지시자밑에서 함께 움직인다. 마우스단추를 놓으면 그 아이콘은 떨어 진다. 이것은 마치도 종이끼우개를 자석을 가지고 옮기는것과 비슷하다.

Shift-찰칵하기

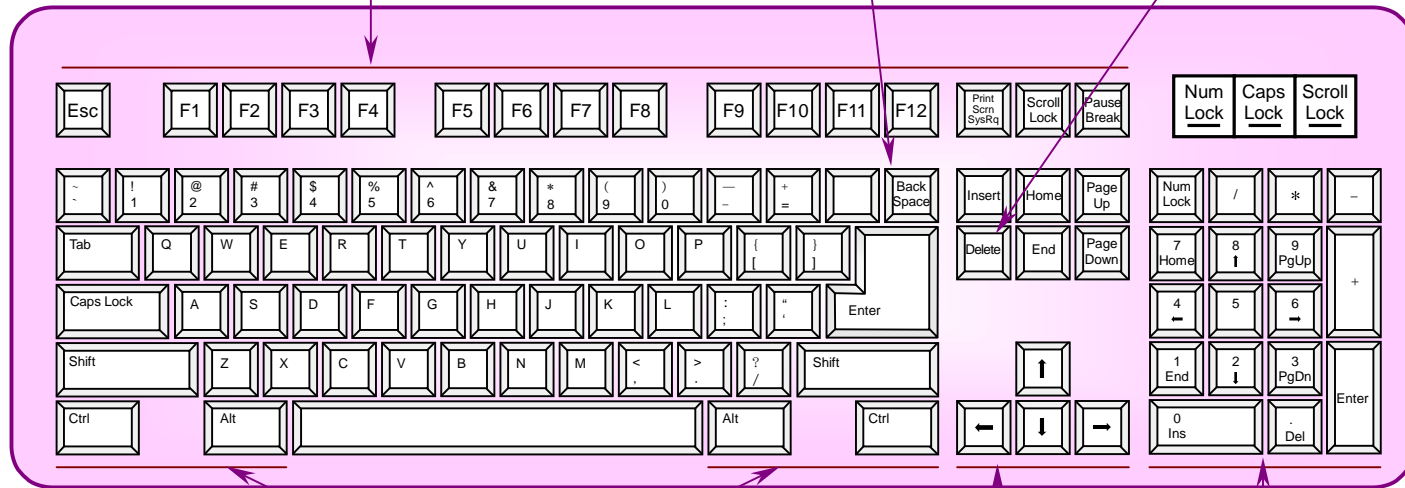
Shift-찰칵은 여러개의 객체들을 선택할수 있게 한다. Windows 프로그람에서는 여러개의 객체들을 선택하려고 할 때 한 객체를 찰칵하고 Shift 건을 누른 상태에서 다른 객체들을 선택한다. 그러면 모든 객체들이 선택된다. 또한 선택을 취소하려고 하는 항목우에서 찰칵할 때 Shift 건을 누른 상태를 유지하여 선택된 항목들의 그룹의 선택을 취소할수 있다.

지시자선택틀

Windows 하에서 가동하는 많은 프로그람들에서 리용할수 있는 류사그룹선택기능을 지시자선택틀이라고 한다. 이 기능을 리용하면 누른 상태에서 끌기하여 선택그룹에 포함될 한개 혹은 여러개의 항목들을 둘러 쌀수 있다. 선택틀을 만들기전에 유표가 선택하려고 하는 항목들로부터 떨어 져 있어야 한다는것을 알아 두는것이 중요하다.

선택틀그리기

건 반 (101)

기능건
기능건을 단독으로 누르거나 Controlr과 Alt, Shift건과 결합하여 개별적인 쏘프트웨어프로그람들에서 특수한 기능을 수행한다.
되돌이건
되돌이건을 눌러서 문서에서 유표의 왼쪽의 한 문자를 간단히 지울수 있다.
지우기건
지우기건을 눌러서 문서에서 유표의 오른쪽의 한 문자를 간단히 지울수 있다.
Esc
F1
F2
F3
F4
F5
F6
F7
F8
F9
F10
F11
F12
Print Scrn SysRq
Scroll Lock
Pause Break
Num Lock
Caps Lock
Scroll Lock
Back Space
Insert
Home
Page Up
Tab
Delete
End
Page Down
Caps Lock
Enter
Shift
Shift
Ctrl
Alt
Alt
Ctrl
Home
PgUp
End
PgDn
Enter
Ins
Del
Alt 와 Ctrl
개별적인 쏘프트웨어프로그람들에서 특수한 기능을 수행하기 위해 Alt 나 Control 건들을 누른 상태에서 다른 건을 누른다.
유표블로크
이 지도서에서는 화살건으로 간주된다. 화살건을 리용하여 유표를 이동하라고 지시 받으면 블로크내의 건중의 하나를 누른다.
수자건반
수자건반은 두가지 방법들중의 하나로 리용된다. Num lock 방식에서는 수자건들을 누를 때 수자를 입력한다. 비 Num lock 방식에서는 건반우의 기능(Home, pgUp 등)들을 수행한다.

색 인